Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

CADEAUX
POSTER GEANT L'EXODE D'ABE +
LE TATOUAGE ET LA BD BLADE

LES TESTS DU MOIS
Breath Of Fire III
Spyro Le Dragon
Colony Wars 2
L'Exode d'Abe
F-Zero X
KOF '98
Tenchu
1080°...

ZELDA 64
La dernière chance de Nintendo ?

TOKYO GAME SHOW
JAMMA SHOW
Les salons japonais en direct live

Time to Kill — Tomb Raider III

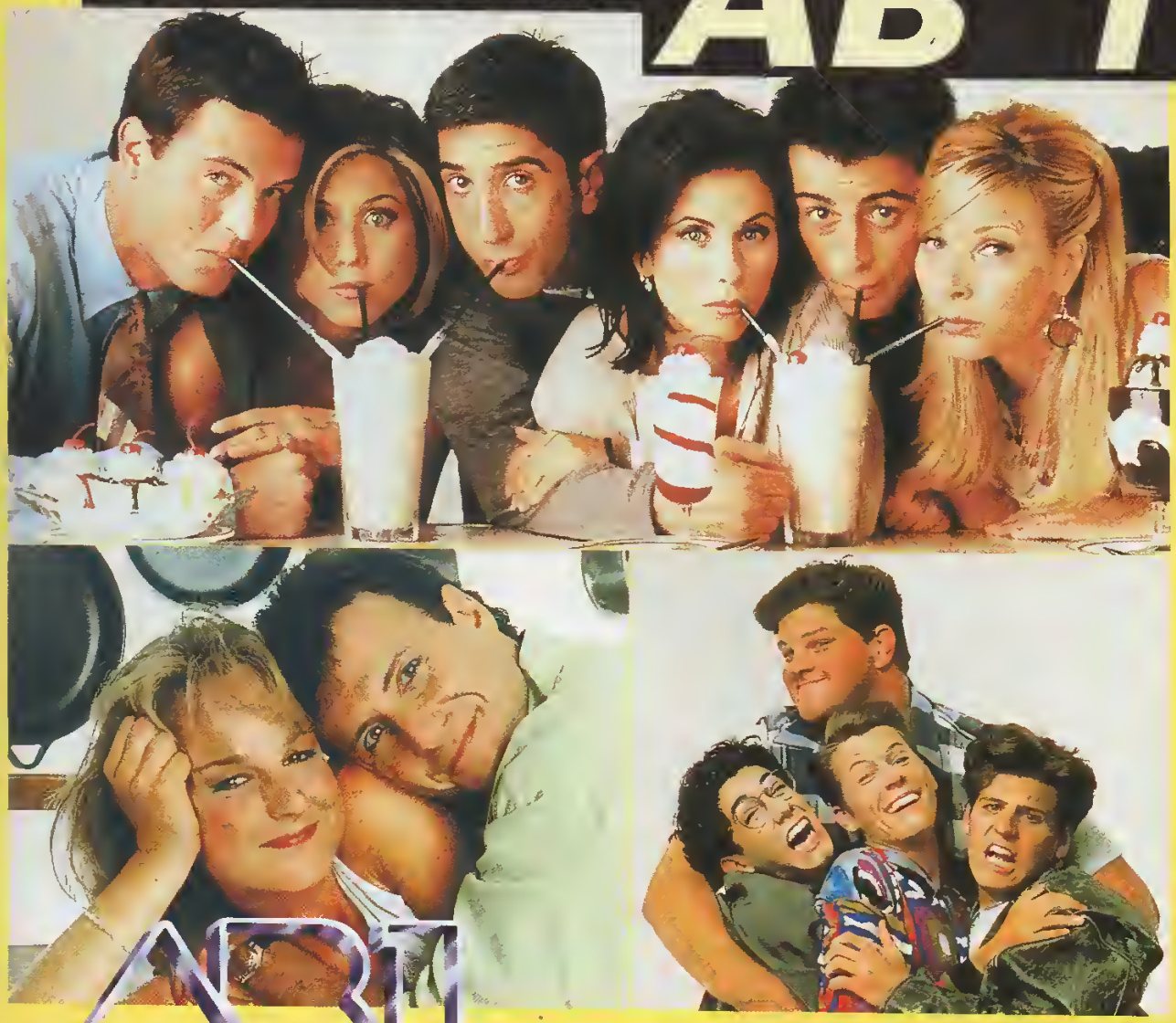
DUKE vs LARA

La guerre des sexes sur PlayStation

91 Novembre 98 34F
ISSN 1153-4351 - 240 FB - 7,5 $ Can - 2,5 F
M 4413 - 91 - 34,00 F

FRIENDS, NEW YORK CAFE, PARKER LEWIS, DINGUE DE TOI...

TOUTES LES SERIES CULTES SONT SUR LA CHAINE AB 1



AB1 une des 20 chaînes du bouquet ABsat

ON AIME LA TÉLÉ

DISPONIBLE AUSSI SUR CANALSATELLITE NUMÉRIQUE ET LE CABLE

Contactez votre revendeur ou téléphonez au

0.803.02.02.02

(1,09F TTC /min. partout en France)

PLAYER ONE est une publication
de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92100 BOULOGNE
Tél 01 41 10 20 30 Fax 01 46 04 80 57
08 36 68 77 33 (Jeux) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via Internet : elwood@playertm.fr

Directeur de la publication Alain KAHN

RÉDACTION
Directeur de la rédaction :
Pierre VALLS (pvalls@playertm.fr)
Rédacteur en chef
François TARRAIN (elwood@playertm.fr)
Secrétaires de rédaction
Christophe VERON (1er SR), Elisabeth LÊ
Rédacteurs Denis ADLOFF (Chori), François DANIEL (Wonder) Cyril DREVET (Crevette), Mahalia GARRAUD, Patrick GIORDANO (Matt), Guillaume LAGSALLE (El Dulou), Barbara LE BRETON (Claire Loft), Stéphane PILET (Le Flou), Christophe POTTIER (Wolfen) Olivier RICHARD (Inoshiro) Reyda SEDDIKI, François JACQUES (correspondant au Japon)
Traducteur Reyda SEDDIKI

MAQUETTE
Conception graphique Christian DAO
Maquettistes Jean-Marc GASNOT, Lionel GEY, Suzie GORINI
Infographiste Gilles RENGUIT

FABRICATION
Responsable de la fabrication Annie TEINTURIER
Photogravure PI M.
Impression SNIL.

PUBLICITÉ
Tél 01 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing
Fermine MICHAELIS
Chef de publicité : Delphine JACONO
Assistante de publicité Catherine MARÉCHAL
Assistante marketing Stéphanie PARRAULT
Minitel-Audiotel Lionel KAPLAN, Christophe MOLIGNIER.

Service abonnement
B11 - BP 80219 60732 Liancourt Cedex
Tél. 03 44 69 26 26
Fax 03 44 69 26 54

Service des ventes : DISTRI MEDIAS
(réservé uniquement aux dépositaires de presse)
Contact Denis ROZES
Tél 05 61 43 49 53

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION SA au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B341 547 224
Président-directeur général Alain KAHN
Responsable financière et comptable Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité Karine MERELLE
Secrétariat : Muriel LAREDO

Commission paritaire n° 72 809 Distribution NMPP Dépôt légal janvier 1998 Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine

Photos tous droits réservés Jean Luc LUYSSEN

Copyright de couverture
Duke Nukem Time to Kill © GT Interactive
Tomb Raider III © Eidos/Core Design
Copyright du poster
L'Exode d'Abe © Oddworld Inhabitants

Ce numéro comporte en supplément une BD Blade de 8 pages brochée au centre du magazine un poster géant l'Exode d'Abe et une carte DBZ jetées dans le magazine, sans qu'un tatouage Blade pose sur la une de couverture le tout ne pouvant être vendus séparément

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne
Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Wonder

ÉDITORIAL

Plus de 60 pages, 36 jeux... Les chiffres parlent d'eux-mêmes. Ce mois de novembre, comme tous les ans, est riche en sorties ! L'Exode d'Abe, Breath of Fire III, F-Zero X, Tenchu, Duke Nukem Time to Kill, 1080°, Spyro Le Dragon, Colony Wars Vengeance... Qualité et quantité sont au rendez-vous. Et puis, si ça ne vous suffit pas, allez faire un tour dans les Stop Info, vous y découvrirez entre autres choses ce qui vous attend en décembre (Larahhh !).

Autre actualité incandescente, les deux gros salons qui se sont déroulés au Japon en octobre : le Tokyo Game Show et le JAMMA Show. Nos envoyés spéciaux y étaient : ils vous livrent en direct live un compte-rendu complet. Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la DreamCast, le réveil des portables, les dernières productions de l'arcade... c'est dans Player One !

Une telle prolifération de jeux et d'innovations, on n'avait pas vu ça depuis des lustres. Le monde des consoles semble enfin prêt à entrer dans une nouvelle ère de créativité et de dynamisme. Et ça, foi de joueur, ça fait plaisir à voir !

Sur ce bonne lecture, bon jeu et rendez-vous pour de nouvelles aventures avec le numéro de Noël et son lot de surprises...

Elwood

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

91 NOVEMBRE

SOMMAIRE

CONCOURS

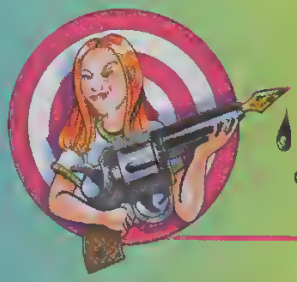
Duke Nukem : des jeux, des agendas ... 23
Wild 9 : des jeux et des CD 73
Blade : des tee-shirts et des CD-Rom 125

La Dreamcast dévoilée officiellement au public japonais lors du Tokyo Game Show. Reportage et passage en revue des premiers titres...

6 Courrier

10 Stop Info

micro @ttitude



Vos fanzines se font rares ! Mahalia en profite pour vous donner quelques conseils de fabrication.

34 Micro Attitude

36 C'est arrivé près de chez toi

Cinq pages de nouveautés en direct du JAMMA Show à Tokyo. Pour tout savoir sur les bornes de demain !

MAX 2 : un concurrent pour Gran Turismo. Gun Barrel, la suite de Point Blank. The Contra Adventure, digne successeur de l'antique Probotector...

38 Arcade

44 Over the World

Attention les yeux, les tests font le forcing ! 64 pages pour 36 jeux présentés. Noël approche à grands pas. Avec Spyro le Dragon, L'Exode d'Abe, Breath of Fire III, Duke Nukem Time to Kill, F-Zero X, 1DBD°, Tenchu...

55 Tests

132 Trucs en Vrac

Champions disparaît, et le Top fait peau neuve !

138 Top

L'actu ciné, BD, comics et manga du moment. Il y a une vie après les jeux vidéo !

140 Zoom

L'Exode d'Abe offert pour tout abonnement ! Page 137

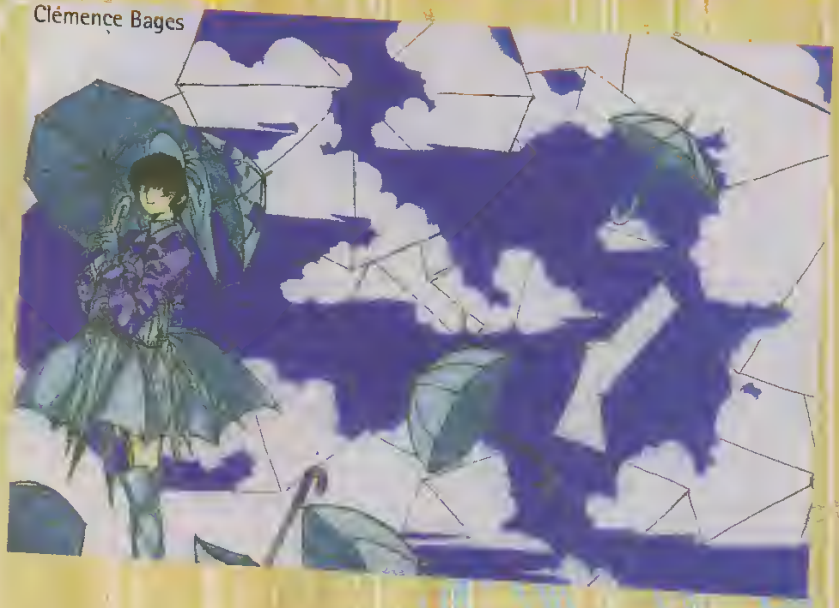
IL VA FALLOIR S'ACCROCHER.
LA PLATE-FORME 3D
DÉMOLISSEUSE PAR L'ÉQUIPE DE
WIPEOUT, FORCÉMENT ÇA
BOUGE UN PEU.
Psybadek
ORTIE FIN NOVEMBRE 98
PSYGNOSIS
PlayStation
Vans
"PlayStation" sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc
Psybadek, Xako, Mio, Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® et © 1998 Psygnosis Ltd
TOUS DROITS RESERVES. VANS et le VANS logo sont des marques déposées par VANS

Courrier

Vous n'êtes pas en forme, le courrier du mois n'est pas terrible ! Allez, on se réveille les Players, j'ai encore et toujours besoin de vous. À vos stylos, j'attends vos réactions de pied ferme. Nom d'un Sam à la bourre !

Sam

Clémence Bages



Salut Sam, lorsque j'ai acheté le n° 89 de Player avec lequel vous offriez le Stick'n Play de Medievil, j'ai été très déçu de ne pas trouver celui-ci avec le magazine. Pourtant le mag était fermé par un plastique et il y avait le CD Wild 9 dedans. Que s'est-il passé ?

Olivier

Cher Olivier, tu me vois désolé pour toi, ainsi que pour tous les autres lecteurs qui ont eu le même souci. Il y a eu apparemment un problème de fabrication. Envoyez-nous une preuve d'achat de votre *Player One* n° 89 (découpez le bas de la couverture avec le numéro) et nous vous enverrons le Stick'n Play.

Un ami m'a dit qu'il a vu le film Tomb Raider en américain. Est-ce possible ?

Crash

Oui, si ton ami habite « Pipoland » ! Dans le cas contraire, cela me paraît très difficile étant donné que le tournage n'a pas encore commencé. On ne connaît même pas encore le nom de l'actrice qui jouera Lara Croft. Je crois que ton pote se fait des films tout seul !

Kévin Le Corre

Je suis absolument outré de voir la sale note que vous avez attribuée à Mission Impossible. C'est absolument scandaleux de mettre 88 % pour le jeu de l'année. Bon d'accord, Ethan Hunt ne se dirige pas lors des sauts (et encore au début) comme on le voudrait, mais de là à mettre 78 % à la jouabilité, put... Attention je vais devenir grossier.

Ethan

Première chose : 88 %, ce n'est pas une mauvaise note ; regarde le tableau des notes et tu constateras qu'il s'agit d'un « bon jeu ». Dire que c'est le soft de l'année, tu exagères sans doute un peu. Pour ma part, je trouve que sa note est la bonne et qu'il souffre effectivement d'une jouabilité moyenne. Et ce n'est pas parce que l'on s'y habitue au fur et à mesure que l'on doit omettre de le préciser. Si les freins de ton vélo sont mauvais, tu t'arrangeras pour freiner autrement... C'est bien, mais une chose est évidente, ton système de freinage restera médiocre. Allez ciao Ethan, et à une prochaine fois peut-être.

Salut Sam, j'ai quelques reproches à formuler.
1/ L'humour autrefois bon enfant, commence à devenir limite, voire souvent salace (voir PO 90, page 34 : « (...) il suffit de s'accrocher le vibreur au poignet ou ailleurs ». Mouais ! Ou encore page 146 où vous reprochez à Korn une chanson « anti-homo », alors que vous utilisez, dans ce même numéro les mots « folle » et « tantouze ».
2/ Pitié ! Arrêtez les CD audio, ils sont nuls (et pourtant j'aime la techno !). Les autocollants, ça passe encore.

Nicolos

Bon, une fois de plus, je répondrai qu'il en faut pour tous les goûts. Les vannes vaseuses plaisent à certains et le CD Wild 9 a emballé plus d'un lecteur. Maintenant, je pense qu'il y a une nette différence entre un petit « joke » comme folle ou tantouze, et une chanson limite « homophobe » ! Crois bien, en tout cas, que nous ne souhaitons blesser personne. Vivre et laisser vivre...

Hello Sam, Les Mortal Kombat m'ont toujours rebuté. Crois-tu que le quatrième opus sur N64 pourrait me faire changer d'avis ?

Olivier alias Mufu

Mon pauvre Mufu, si tu n'aimes pas la série des Mortal Kombat, ce n'est pas cette nouvelle version qui te fera changer d'avis. C'est toujours aussi bourrin et pas franchement agréable à jouer. Son passage sur 64 ne restera pas dans l'histoire des jeux vidéo. En clair, toujours pas de bons titres de baston sur N64. Merci pour tes compliments sur nos couvertures !

1/ Comment trouves-tu la BD « Kid Paddle » ?
2/ Dans Player, on ne voit jamais la tronche des rédacteurs, pourquoi ne pas mettre leur photo ?
3/ À propos du Minitel, quand vous dites que 90 % des joueurs gagnent, c'est faux, parce que moi je n'ai pas arrêté de perdre !

Simonstre

Simonstre,
1/ Si je ne suis pas fan du style graphique de « Kid Paddle », je dois bien avouer que les petites références à l'univers du jeu sont assez poilantes. Il y a du bon esprit chez « Kid Paddle » !
2/ Des photos des rédacteurs ? Pour quoi faire ?
3/ Non ce n'est pas faux. Tu fais, hélas, partie des 10 % de perdants ! Mais rassure-toi car comme tu dois le savoir « heureux aux jeux, malheureux en amour ».

Sam, j'ai un très gros problème qui me trotte dans la tête depuis la dernière moisson : crois-tu qu'il soit possible de faire du pop-corn avec des épis de maïs cueillis dans un champ ? Merci d'avance !

Géant vert

Mon cher géant vert, tu vois que ton séjour à l'asile n'était pas assez long ! Tu dois tout de suite t'y inscrire de nouveau pour une longue période, et, surtout, n'oublie pas de prendre les petites pilules rouges. Allez courage, et n'oublie pas ton pyjama Bisounours.

La rubrique « Champions » est super, mais comment est-ce que je peux envoyer mes records sur le jeu F1 WGP (Nintendo 64) sachant qu'ils ne sont pas sauvegardés sur la Memory Card ? Et puis dis-moi pourquoi il y a si peu de jeu 64 dans la rubrique Truc en Vrac ?

M Gold

M Gold, désolé, mais comme nous l'annoncions dans le précédent numéro de *Player*, la rubrique est abandonnée dans sa forme actuelle. Nous n'en conserverons désormais que le défi du mois. En ce qui concerne les astuces de jeux 64, Wonder essaie chaque mois d'en trouver, mais vu la pauvreté des sorties de qualité, il est difficile d'en mettre beaucoup. Et s'il mettait des trucs sur des jeux bidons tout le monde crierait au scandale... Faut avouer que vous n'êtes pas facile les petits gars !

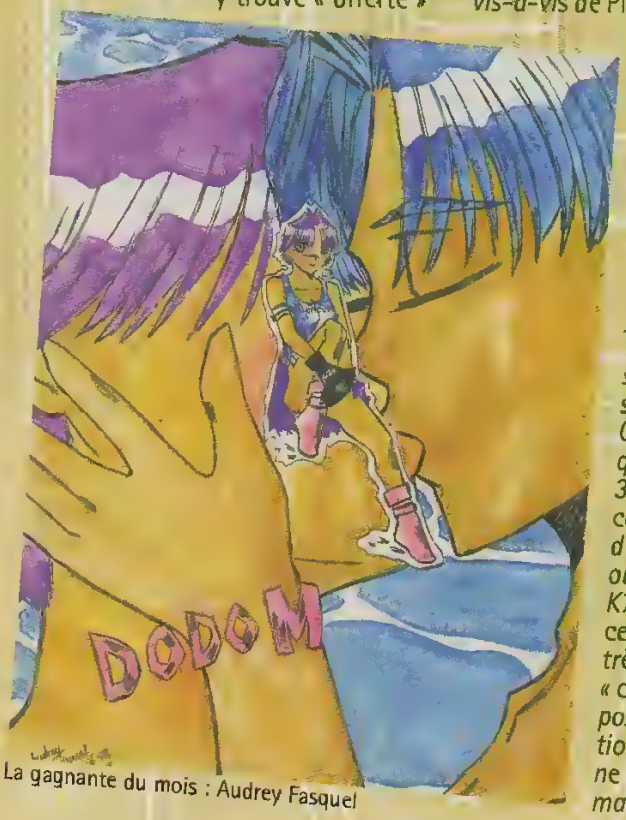
La lettre du mois

Hello Sam, si je me permets de t'écrire, c'est parce que je ne suis pas content, mais alors pas du tout, que le prix de *Player One* soit passé de 25 francs il y a six ans, à 32 francs aujourd'hui. Certaines publications (comme *Télé 7 jours*) parviennent à maintenir le même prix depuis des années ; mais il est vrai qu'elles sont publiées en beaucoup plus d'exemplaires qu'un mag' de jeux vidéo. Donc je passe. Le problème tient en ce que tous les mois, les responsables du marketing de *Player One* s'acharnent à nous vendre des « cadeaux « avec le mag'. D'où deux réflexions : un cadeau n'est pas un cadeau s'il est payant. C'est logique, mais apparemment pas pour tout le monde. Que soit vendu avec le mag' un Stick'n Play, passe encore ; tant pis pour les possesseurs de N64 et de Saturn, mais c'est vrai qu'ils sont peu nombreux comparés aux possesseurs de PlayStation. Mais quand on me vend de force un CD audio de 20 minutes, bourré de techno bien fadasse (pour ne pas dire merdique), alors là je dis NON ! Ce skeud me coûte approximativement 3 francs, soit 33 francs par an au bas mot, sachant que *Player* n'est plus vendu 32 francs (son prix normal) depuis un bail. *PO* peut même coûter 39 francs lorsqu'on y trouve « offerte » une cassette bien nulle de Tekken en DA (dire que certains pleurent de ne pas avoir trouvé le 2e épisode dans le numéro de septembre ; on croit rêver !). Alors en conclusion, je vous demande de bien vouloir remettre *Player* à 32 francs. J'achète un mag' de jeux vidéo, pas un mag' consacré à la techno allemande. Ces CD font honte à ma chaîne hi-fi. Les avez-vous écoutés ? Pensez-vous réellement que leur présence incite qui que ce soit à acheter *Player One* ? Je vous dirai, à titre d'exemple, que je boycotte les mags qui coûtent 49 francs avec un CD de démo. Sam merci de m'avoir lu.
PS : je ne trouverais rien à redire si l'abonnement à *Player One* se révélait avantageux. Or je ne vois pas l'intérêt de m'abonner si ça me coûte autant que d'acheter le mag' en librairie. Amis du MARKETING, bonsoir !

Matthieu

Elle n'est pas tendre et pourtant nous la passons !

Matthieu, te voilà bien véhément vis-à-vis de Player *et des autres magazines qui proposent des démos. Soche simplement que nous n'avons, pour l'instant, pas franchi le pas de la démo, car pour 49 francs, nous ne voulons pas vous proposer n'importe quel jeu. À l'avenir, nous en ferons ponctuellement sur des titres qui nous semblent le mériter. Quant au prix de* Player, *qui oscille entre 32 et 39 francs, il semble convenir à la majorité d'entre vous. Un CD audio à 3 francs, ou une K7 à 7 francs, avoue-le, ce n'est vraiment pas très cher. Et puis, si ces « codeaux « ne nuisent pas au contenu rédactionnel du magazine, ils ne peuvent pas faire de mal !*



La gagnante du mois : Audrey Fasquel

Salut Sam,

1/ Dans le n° 89, tu disais que la maquette des test de PO allait bientôt changer. Je vous lis depuis le n° 28 et je n'ai pas envie que la maquette change. Je trouve qu'elle se différencie trop bien de l'ambiance bordélique des autres mags, et de plus elle ne fait vraiment pas vieillotte.
2/ Je trouve l'idée de l'Ultra-bédé, bonne, mais plutôt que de lui accorder une seule page, pourquoi ne pas faire un livret détachable au centre du mag ?
3/ Dans sa rubrique, Ino pourrait-il parler le français courant ? J'en ai marre de prendre mon dico pour comprendre des mots comme : « algorythme, asthénique... »
4/ Pourquoi y a-t-il une daube comme Lamborghini 64 dans le top ?

Obbotchaman

Mon petit Obbo'
1/ Nous continuons à penser que la maquette a besoin d'un petit coup de pinceau, mais ne t'inquiète pas, les tests, malgré la nouvelle maquette, resteront toujours aussi clairs.
2/ Didou et Manu ont déjà du mal à imposer une page dans *Ployer*, alors imagine la tronche d'Elwood si les deux gus proposent un livret !
3/ Ben alors ? Toi y en a pas content des mots compliqués du Ino. Toi pas intéressé pour apprendre de nouveaux mots ? Toi y en a être pas trop malin alors.
4/ C'est le Top des lecteurs, pas le nôtre ! Mais comme toi, je me demande comment un jeu aussi léger peut être classé dans le Top.

Pourquoi

les fabricants de consoles ne pensent qu'aux machines de salon ? À quand une PlayStation portable ou une Game Boy 16 ou 32 bits ?

Rémy

Et tu l'alimentes avec quoi ta console portable 32 bits Rémy ? C'est, à mon avis, irréalisable pour l'instant ; il faudra attendre longtemps avant que les batteries soient suffisamment puissantes. Et puis il y a toujours le problème du support CD, qui n'est pas le top au niveau du transport.

Laurent Dandaleix

Sam,

1/Combien y a-t-il de daubes appelées Tomb Raider (mon frère me dit qu'il y en a trois) déjà sorties ?
2/ Quel journaliste réalise les Stop Info ?
3/ J'adore Mortal Kombat et je déteste Tomb Raider. Est-ce normal ?

Scorpion

Hello Scorpion,
1/ Le troisième volet de Tomb Raider va sortir d'ici peu, un quatrième est déjà en préparation.
2/ C'est Leflou qui s'occupe des actus (il est chef de la rubrique) avec l'aide précieuse des autres journalistes de *Ployer*.
3/ Moi je déteste le Scrabble et j'adore le Monopoly. Est-ce normal ? Ciao Scorpion et merci pour tes encouragements.

Salut Sam,

1/ Est-il préférable d'attendre la sortie européenne de Metal Gear Solid ou d'acheter la version US, voire japonaise ?
2/ Que penses-tu de Game One, la nouvelle chaîne du bouquet Canal Sat entièrement dédiée aux jeux vidéo ?
3/ Comment as-tu trouvé Bust A Groove ? Moi je le trouve délirant.
4/ J'ai appris qu'un commerçant de ma ville vendait, en plus des jeux officiels, des jeux pirates. Que dois-je faire (le dénoncer, le faire chanter ou l'ignorer) ? Attention, je suis sûr de ce que j'avance, ce ne sont pas les rumeurs de quartier ! S'il te plaît, réponds ; je suis en plein dilemme.

Éric au Éric pour les intimes

Coucou Éric,
1/ Je ne saurais que trop te conseiller d'attendre la version européenne de Metal Gear Solid, vu que le jeu sera entièrement traduit et qu'il est indispensable de tout comprendre pour en profiter pleinement.
2/ Pour répondre à cette question, je vais attendre que Didou sorte de mon bureau... Vu que lui et Matt bossent pour cette chaîne, je ne voudrais pas qu'il me tombe dessus. Bon alors, Game One est une très bonne nouvelle pour les amateurs de jeux vidéo puisque c'est la première fois que l'on peut voir des tests aussi longs à la télé. L'idée des clips ne m'a pas déplu, mais j'espère qu'il y en aura de nouveaux d'ici peu. Dans l'ensemble, hormis les trop nombreuses rediffusions, je trouve que cette chaîne à un bon potentiel. Tout ce que je peux dire maintenant, c'est que je lui souhaite une longue vie.
3/ Nous ne sommes pas beaucoup à la rédac' à y jouer, mais tout le monde (ou presque) est d'accord pour dire que c'est une très bonne idée. En ce qui me concerne, je l'adore et j'arrive même à battre Didou !
4/ La délation, très peu pour moi ! Le chantage, c'est minable ! Si cette histoire te tient à cœur (c'est tout à ton honneur), la meilleure solution est d'aller voir ce commerçant et de le mettre en garde. Allez, salut Éric.

Richard Claire

Comment

est-ce possible que le Player Fun de Medievil monte à 105 % alors qu'il n'en vaut pas 98 %. Je trouve ça ridicule. En comparaison, Zelda 64 en mériterait 200 % ! Ça ne veut plus rien dire ! D'ailleurs, en parlant de Zelda 64, vous qui avez eu la chance d'y jouer, donnez-moi un adjectif qui le qualifierait.

Law

Law, Le Player Fun, c'est la seule note subjective d'un test. C'est le plaisir qu'a pris le testeur avec le jeu. En collant 105 % à Medievil, Wolfen indique sous la forme d'une petite blague qu'il a adoré le jeu ; cela ne regarde que lui et personne ne peut mieux évaluer cette note que le testeur. À moins que tu lises dans ses pensées et que tu saches mieux que lui ce qui lui plaît ! En ce qui concerne Zelda 64, s'il ne fallait trouver qu'un adjectif, je dirais : prometteur !

PS

Monsieur l'exterminateur de Schtroumpfs, je n'arrive pas à décoder votre message ! Salut Happy Buster, pas de news du salon pour l'instant. À bientôt Lamb à Gat l'expert, un mega remerciement pour sa fidélité et ses lettres qui m'ont fait chaud au cœur. La nouvelle maquette ne devrait pas tarder. Salut Audrey, une prochaine fois peut-être ! Merci à Fredhun pour ses encouragements et ses mots gentils. Eve n'est toujours pas prévu. Mickael de Belgique, navré, pour ton Stick n' Play, je t'en envoie un. Laidx, envoie un test de ton choix pour voir si tu bens la nature. Julien du Mister MEZ, je sais de le trouver un bon contact et je te tiendrai. Stéphane G, je ne pourrai pas t'aider sur ce cas-là... je n'y connais rien en branchement !

Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

Du Jamais Vu en France !

OFFRE N°1 — 790 F TTC

- 1 Manette
- 2e Manette
- Câble Péritel
- Carte Mémoire

La Console de ton choix

Si tu veux avoir en plus un jeu avec ta console, appelle au 08.36.67.05.05

+ 2 Cadeaux de Bienvenue :

- 1er Cadeau : Un CHÈQUE-CADEAU de 50 F
- 2e Cadeau : Une superbe Montre Chrono

OFFRE N°2 — 4 JEUX POUR CONSOLES au choix — 199 F TTC

Jusqu'à — Chacun + frais d'envoi

1er Cadeau : Un CHÈQUE-CADEAU de 50 F

2e Cadeau : Une superbe Montre Chrono — Si tu réponds dans les 8 jours

+ 2 Cadeaux de Bienvenue :

Les Jeux Nintendo 64

Les Jeux Playstation

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 148 pages couleur** chaque trimestre : les Jeux, les infos, les nouveautés
- **Des CADEAUX**, en accumulant les points fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Economie** : chaque Jeu acheté au "Prix Club Européen" étant le 1er sur le prix non-adhérent, donc droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h, en Guadeloupe, Martinique, Guyane) par **Téléphone**, par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En cadeau de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Gratuits, Prix Club, en un, pendant 2 ans, moins les 4 ans d'âge.

BON D'ESSAI

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

☐ **Je choisis l'Offre N°1**

je joins mon règlement de 859,90 F (790 F + 69,90 F de frais d'envoi)

Voici la console que je choisis : N°

1er Cadeau Un CHÈQUE-CADEAU de 50 F

2e Cadeau Une superbe Montre Chrono — Si tu réponds dans les 8 jours

☐ **Je choisis l'Offre N°2.**

☐ Je choisis 1 JEU je joins mon règlement de 238,90 F (199 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 JEUX je joins mon règlement de 437,90 F (398 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 JEUX je joins mon règlement de 636,90 F (597 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 4 JEUX je joins mon règlement de 835,90 F (796 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Voici le(s) jeu(x) que je choisis :

1er	2e	3e	4e
N°	N°	N°	N°

Envoyez-moi le(les) produit(s) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 2 Cadeaux Gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournera la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

P01198 NM52

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellé à l'ordre du Club Européen de Multimédia

☐ CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg 35 F - Dom Tom 60 F - Autres pays : nous consulter

☐ Je désire être livré en express : j'ajoute 20 F

JE JD SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA OU DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Date _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de mineurs sans règlement du tuteur. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou inexact. Cette offre

(MAJUSCULES SVP) M. Mme. Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Conformément à la loi informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il

Tokyo G

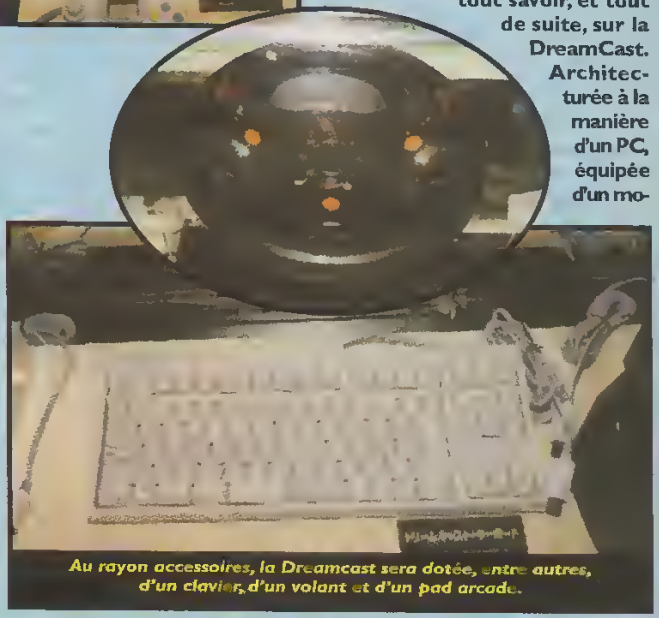
LA DREAM SON C

Le salon de Tokyo, qui s'est déroulé du 9 au 11 octobre, s'est révélé bien terne, et pour tout dire assez décevant. Seul Sega a ébloui les visiteurs avec son ultime va-tout, la DreamCast — au point d'effacer son propre logo derrière le mystérieux Vortex de sa nouvelle machine. Tous les jeux présentés sur cette dernière ont déclenché l'enthousiasme des joueurs, même des plus blasés qui croyaient déjà avoir tout vu et fait le tour du monde des consoles.

On ne peut résumer l'édition 98 du Tokyo Game Show à la présentation officielle du dernier petit bijou de Sega, et passer sous silence la concurrence, quoique... Il faut avouer qu'elle a raté le coche, mais elle avait un alibi. Nintendo, absent, attend décembre et son propre salon, le Nintendo Space World (ex-Shoshinkai), pour tenter d'offrir une réplique à l'offensive de Sega. De son côté, Sony s'est contenté de laisser faire les choses, fort de sa position de leader (près de 80 % des jeux présentés au salon tournaient sur PlayStation). On attendait tout de même un geste symbolique qui n'a pas eu lieu... Le second fait marquant du de ce salon réside dans l'émergence (probable) d'un nouveau marché de consoles portables : Game Boy Color, Neo-Geo Pocket, Super Swann. Plus modestement, Pocket Station (anciennement PDA) et VMS offriront, à des niveaux différents, de quoi jouer loin de chez-soi.

Tout sur la DreamCast

Dès la conférence de presse, réservée aux journalistes européens, Sega a inauguré sa nouvelle politique de communication : transparence au service du consommateur. Au programme : informations complètes et découvertes des jeux en avant-première, en compagnie de leurs auteurs. Il n'y avait plus aucun doute sur leurs intentions : en terminer avec les secrets de polichinelle qui entourent habituellement le développement des grands titres console. On a donc pu tout savoir, et tout de suite, sur la DreamCast. Architecturée à la manière d'un PC, équipée d'un mo-



Au rayon accessoires, la Dreamcast sera dotée, entre autres, d'un clavier, d'un volant et d'un pad arcade.

ne Show
CAST FAIT NEMA !

Shin Heiki Evolution : un RPG classique à la réalisation qui décoiffe et aux combats pleins d'humour.

dem 33 600 bps de série (le standard actuel), d'un lecteur de CD Rom X12 au format propriétaire (c'est-à-dire créé spécialement pour cette console) de 1 Go, soit un peu moins du double d'un CD normal, la Dreamcast excelle dans le domaine des graphismes en 3D et de la musique, grâce à des coprocesseurs dédiés conçus par Nec, Hitachi et Yamaha.

Elle est également très douée pour communiquer. Compatible avec la norme américaine Web TV, elle disposera ainsi d'un service en ligne sur Internet qui permettra d'échanger du courrier électronique, de jouer à deux (ou plus) via le réseau, ou encore de consulter régulièrement les news Dreamcast, afin de découvrir les jeux en cours de développement. M. Irimajiri, le boss du département console de Sega, a d'ailleurs insisté sur ce point, qui constitue une vraie nouveauté dans le monde des consoles. « Bon marché, proposant des graphismes supérieurs, de multiples applications Internet et des services inédits, et capable de naviguer sur le web sans PC, la DreamCast est la console qui correspond le mieux à l'évolution de notre société. » À ce sujet, le kit de connexion « Dream Passport » inclus dans le packaging permettra de se connecter en quelques minutes sur le web Dreamcast. Et parmi les multiples accessoires (stick arcade, volant analogique...) prévus, on compte également un clavier comparable à celui d'un ordinateur (moins de 150 F) — plutôt pratique si l'on veut utiliser les fonctions de messagerie et de navigation du logiciel de Microsoft Internet Explorer, implanté dans la machine. Un des projets les plus ambitieux consistera d'ailleurs à télécharger des

Cho Hamaru Golf : un jeu dans la lignée de Everybody's Golf, à pratiquer entre amis.

démos des nouveautés DreamCast. Signalons toutefois que vous devrez vous acquitter d'un abonnement mensuel sous forme de cartes prépayées pour ces services.
Tout est dit, le principal cheval de bataille de Sega réside dans le caractère « multi-application » de sa nouvelle console, véritable instrument de communication capable de rivaliser avec le PC.
Son prix enfin : 29 800 Yen (environ 1 500 F) ; quant aux jeux annoncés, ils ne devraient pas dépasser les 5 800 Yen (moins de 300 F).

Et les jeux alors ?

La puissance et les possibilités fabuleuses de cette console font qu'à ce jour plus de 50 développeurs, dont Capcom, Konami, Taito travaillent déjà sur de nouveaux titres. Et M. Irimajiri, au cours de cette même conférence, a annoncé fièrement que Namco allait également être de la partie. Pour développer quels titres ? On pense bien sûr à Soul Calibur qui ne verra sans doute jamais le jour sur PlayStation, du fait de sa complexité graphique impossible à reproduire sur 32 bits. En tout cas, Sega est en train de gagner la bataille du « third party », celle des développeurs, puisque les plus grands se sont d'ores et déjà ralliés à son panache blanc : des titres célèbres comme Cool Boarders et Resident Evil sont en cours de programmation. Il ne reste plus à Sega qu'un pas à franchir : convaincre le public japonais ! Cette nouvelle console est un petit bijou qui mériterait amplement de devenir la nouvelle Play'. Espérons que la conjoncture, mais aussi l'humeur des joueurs, ne viendront pas étouffer le dernier bébé de Sega qui ne demande qu'à conquérir le monde.

Reportage de Reyda

Pro Yakyu Team Wotsukuro : un jeu tactique qui permet de gérer une équipe de base-ball.

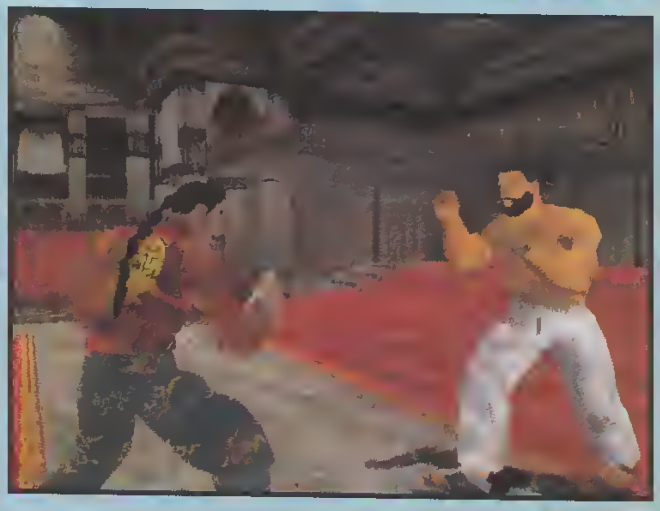
Soccer Team Tsukuro : un jeu de management d'une équipe de football, avec des matchs en direct live...

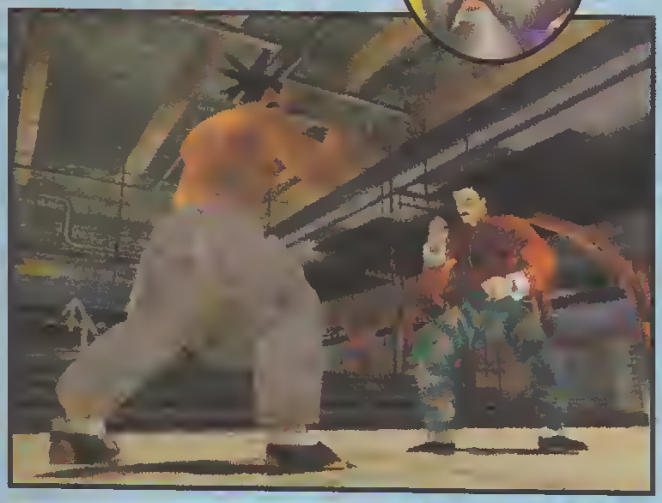
Le réveil de

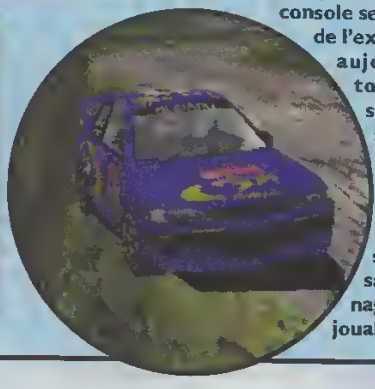
Tous présents au salon, voici les jeux qui accompagneront la sortie de la Dreamcast, plus ceux qui suivront peu après. Et malgré les hordes de Japonais surexcités, nous avons pu y jouer ! Ce sont les hits de demain que nous vous présentons aujourd'hui. Plus qu'un an à attendre, petits Furansu-jin...

Virtua Fighter 3 Team Battle

Est-il besoin de vous présenter ce jeu de combat très réaliste, qui est la Rolls Royce du genre depuis plusieurs années ? Virtua 3, comme on le surnomme, est le jeu d'arcade le plus attendu sur console. Et l'un des plus difficiles à adapter aussi, vu les formidables performances de la borne, pourtant vieille de deux ans : brume en suspension, soleil couchant, sources de lumières multiples, textures irisées et, surtout, jouabilité et animation irréprochables.
Pour ceux qui ne le sauraient pas, Virtua Fighter a été le premier jeu de combat en 3D poly-







gonale. VF 2 apporta ensuite une panoplie de coups très étendue, et des graphismes beaucoup plus réalistes. Enfin VF 3 a rendu le combat réel à plus d'un titre. Les possibilités d'esquive, les sauts offensifs, les distances de course et la portée de chaque coup sont tellement précis que la chance n'a presque plus aucune place lors des combats. Et comme si cela ne suffisait pas, la borne préférée des joueurs japonais a même subi une petite cure de rajeunissement avec l'édition du Team Battle pour jouer en équipe, et de nouveaux coups pour contrer l'esquive. Adapter Virtua 3 sur console semblait donc relever de l'exploit... Et pourtant, aujourd'hui, le jeu est totalement converti sur DreamCast, tout simplement.

Le résultat est à la hauteur de nos espérances, c'est-à-dire fabuleux ! Sur la version proposée au salon, seuls 4 personnages sur les 12 étaient jouables, mais cela a suffi amplement pour juger de la qualité de cette conversion. Les combattants sont identiques à l'arcade et les duels aussi acharnés. Impossible de déceler le moindre défaut. Les décors sont également soignés, ce qui prouve que les programmeurs n'ont pas eu besoin de faire des coupes franches lors de la réalisation. On a l'impression de se trouver devant la borne d'arcade, surtout avec le joystick entre les mains.

Éditeur : Sega
Sortie Japon : 27 novembre

Sega Rally 2

Certes, le salon ne présentait qu'une démo non jouable, sans doute parce que la conduite n'est pas encore au point, mais le résultat semble très satisfaisant. La modélisation des véhicules et des décors est identique à l'arcade, et les sensations sont bien restituées : le paysage défile à vitesse grand V et les spectateurs qui encombrent la route ont à peine le temps d'éviter votre trajectoire ! Là encore, la conversion est parfaite. Le jeu offre des circuits et voitures originaux.

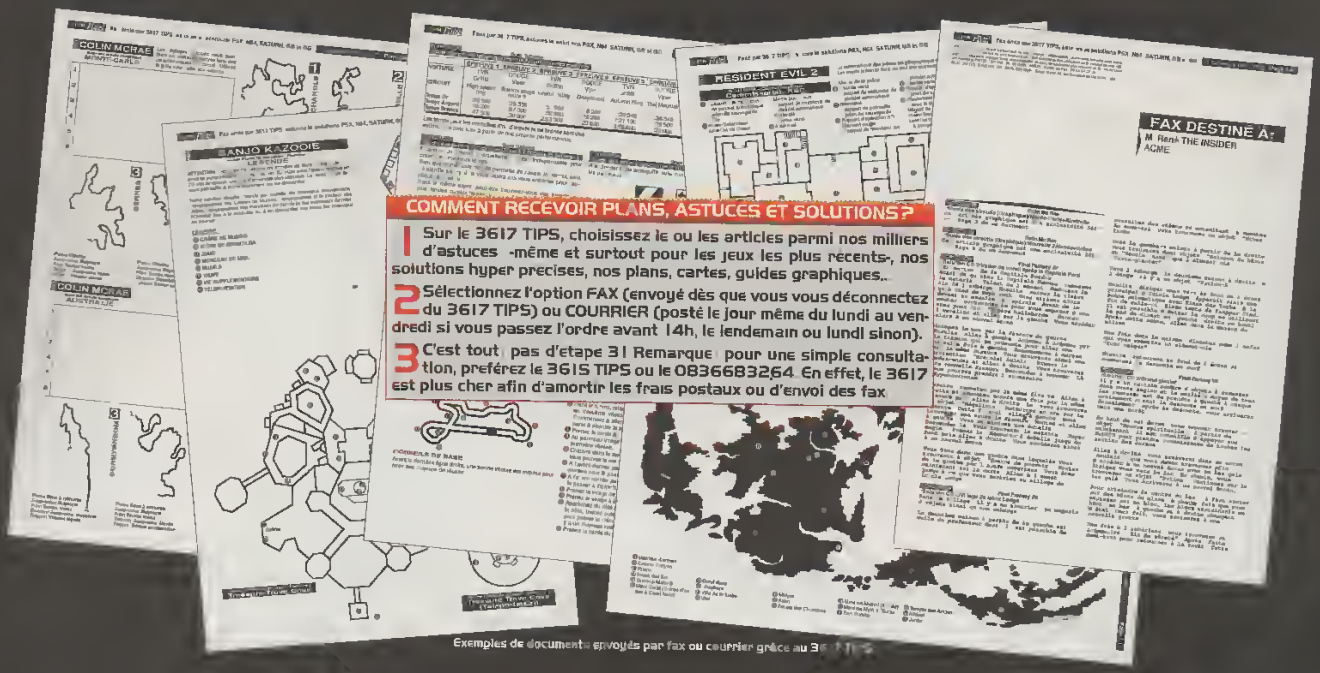
Il exploite en plus les possibilités du modem pour permettre à deux joueurs de s'affronter via Internet. Enfin, ce sera le premier titre à profiter de l'accessoire ultime des fous de vitesse : le volant analogique de la DreamCast.
Éditeur : Sega
Sortie Japon : 27 novembre

Bio Hazard - Code : Veronica

Lors de la conférence de presse, le boss de Sega nous a présenté la chose avec un sourire jovial : « Et maintenant, nous allons vous dévoiler un grand succès Capcom, où l'on combat des morts-vivants, mais qui ne sera pas Ghouls'n Ghosts ! » Resident Evil, le jeu le plus gore de la décennie va donc déferler sur la DreamCast !
Si l'histoire démarre juste à la fin de Resident 2, il ne s'agit pas du troisième épisode. Vous y incarnez à nouveau Claire Redfield, qui part en Europe sur les traces de son frère Chris. Capturée par de mystérieux individus (sans doute à la solde d'Umbrella), elle se réveille sur une île. Vous devrez résoudre des énigmes tordues et combattre les créatures repoussantes qui peuplent cette île pour percer son secret, avant de vous échapper.
On compte beaucoup de scènes en extérieur, et une jouabilité quelque peu modifiée puisque le jeu sera entièrement en 3D. Les décors ne seront plus des images fixes, mais composés de polygones comme les héros et les monstres. Vous pourrez donc « zoomer » sur un élément du décor ou voir à travers les yeux du personnage. Cela signifie également que les colonnes, par exemple, pourront s'effondrer, ou les murs s'écrouler sous vos yeux. De même, les effets de lumière, lorsque vous utiliserez une arme, viendront illuminer les objets autour de vous. Enfin, l'animation ne sera pas en reste : la puissance de la DreamCast permet des détails incroyables et une fluidité inédite pour votre personnage et vos ennemis. On en trépigne déjà d'impatience !
Éditeur : Capcom
Sortie Japon : N.C.

July

Ne vous y trompez pas ! Malgré de très beaux décors en 3D précalculée et des scènes cinématiques très réussies, July ne risque pas trop d'intéresser les Occidentaux que nous sommes. C'est un jeu d'aventure avec des tonnes de textes et de lieux à visiter dans le bon ordre, pour déclencher les évènements qui ponctuent la trame du récit. Il n'y a pas une miette d'action, et c'est 100 % en japonais. L'histoire se passe en juillet 1999, au moment où naissent des êtres humains asexués, dotés de pouvoirs psy, et où une prophétie de Nostradamus est sur le point de se réaliser (ce qui explique les phrases en vieux français aperçues durant l'intro). Rien d'intéressant pour nous, donc.
Éditeur : Fortyfive
Sortie Japon : 27 novembre



Exemples de documents envoyés par fax ou courrier grâce au 3617 TIPS

COMMENT RECEVOIR PLANS, ASTUCES ET SOLUTIONS ?

1 Sur le 3617 TIPS, choisissez le ou les articles parmi nos milliers d'astuces -même et surtout pour les jeux les plus récents-, nos solutions hyper precises, nos plans, cartes, guides graphiques...

2 Sélectionnez l'option FAX (envoyé dès que vous vous déconnectez du 3617 TIPS) ou COURRIER (posté le jour même du lundi au vendredi si vous passez l'ordre avant 14h, le lendemain ou lundi sinon).

3 C'est tout ! pas d'etape 3 ! Remarque : pour une simple consultation, preférez le 3615 TIPS ou le 0836683264. En effet, le 3617 est plus cher afin d'amortir les frais postaux ou d'envoi des fax.

TIPS* à la DEMANDE par FAX ou COURRIER

3617 TIPS®

Astuces, solutions, guides et plans PC et CONSOLES

MINITEL
3615 TIPS
L'officiel des Tips* par minitel.

TÉLÉPHONE
0836683264
L'officiel des Tips* par téléphone.

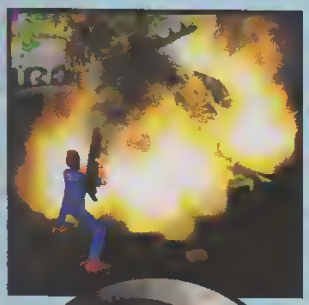
ON VOUS GATE !
GAGNEZ LA
DREAMCAST
et un jeu et une Playstation sur le 3615 TIPS

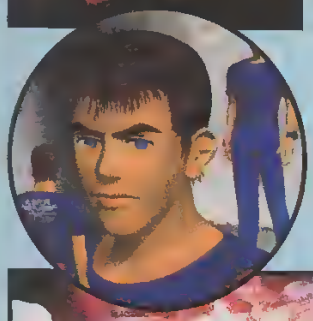
Blue Stinger

Lorgnant à la fois du côté de Parasite Eve et de Resident Evil, Blue Stinger propose, comme programme, une presqu'île à explorer et des dinosaures à combattre ! Premier jeu d'aventure et d'action en 3D sur DreamCast, son principe est plutôt classique : résoudre des énigmes à la chaîne et tuer des créatures gigantesques à la pelle (et inversement). Le scénario ? En 2018, un météore s'écrase sur une péninsule dénommée « l'Île aux dinosaures » ; ça pourrait être le début d'une nouvelle catastrophe pour l'humanité, mais heureusement vous êtes là ! Avouons que ce n'est pas très original. Pourtant le concepteur et scénariste du jeu, Nishigaki, un vétéran de l'équipe Climax qui a bossé autrefois sur Dragon Quest puis Shining Force, nous assure que le scénario est béton et bourré de trouvailles. Il compte même en faire le meilleur jeu de la DreamCast, cent fois plus puissante que la Saturn selon lui ! Et en ce qui concerne les graphismes, l'animation et les délires visuels (explosions flash et rayons en tout genre), il a raison d'être optimiste. Par ailleurs, un spécialiste d'Hollywood a mis son savoir-faire à contribution pour obtenir des angles de caméra cinématographiques !

La jouabilité est encore perfectible, et le jeu ne reposera pas que sur les combats. Les énigmes seront logiques et l'action sera sans cesse relancée par le scénario qui donnera des motivations claires aux héros du jeu. Pour le moment, on a pu diriger, dans les séquences d'action, un barbu affublé d'un bandana et un petit brun accompagné d'un elfe bleutée, une « néphilim ». L'armement est impressionnant, les lieux à visiter hyperdétaillés, et les créatures cauchemardesques qu'on pulvérise au lance-roquettes sont le fruit du designer de *Beetlejuice* (le célèbre film de Tim Burton). Si le scénario suit la réalisation, c'est le hit assuré !

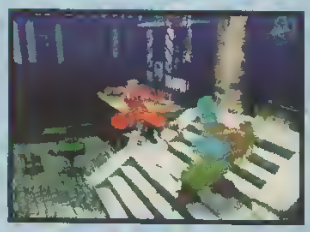
Éditeur : Sega
Sortie Japon : 3 décembre

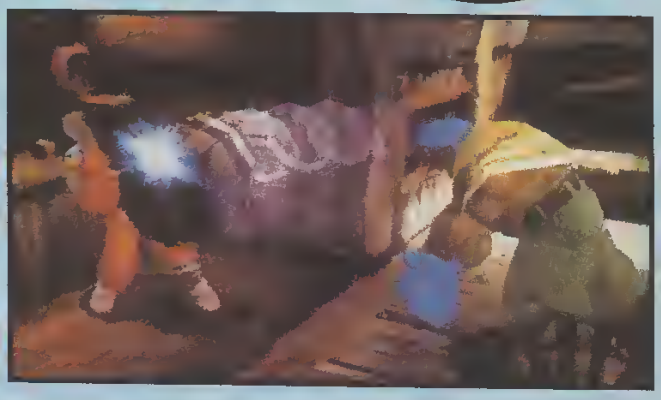




Blue Stinger

Power Stone





Power Stone

Cette fois, les gars de chez Capcom ont tout compris ! En plus de nous concocter un Resident Evil de luxe, ils ont entrepris de nous offrir le jeu de combat le plus incroyable de la planète. Power Stone n'est pas — ô joie — un Street Fighter déguisé en 3D ! Il s'agit d'un vrai jeu, unique en son genre, qui mélange duel et action. L'histoire place, au XIXe siècle, les protagonistes, tous des aventuriers (samouraï, cow-boy, escrimeur...) qui cherchent à s'emparer de pierres magiques pour exaucer leurs souhaits.

En pratique, il s'agit de combats à la régulière façon Tobal, dans un espace assez vaste, où tout semble possible. On peut tourner autour de son adversaire, se planquer derrière des obstacles (voire les utiliser), grimper sur les tables d'un café en terrasse, courir vers le mur pour, emporté par son élan, effectuer une demi-lune et ainsi surprendre son adversaire dans le dos... Et des tas d'autres détails excitants sont au programme. La démo que nous avons vue a réellement coupé le souffle de tous les journalistes présents, tant elle préfigure un nouveau genre de jeu, qui s'affranchit des limitations technologiques qu'on croyait immuables.

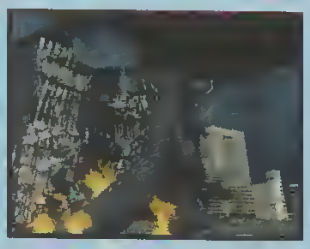
On espère beaucoup de Power Stone, et on est bien contents que Capcom sorte du cycle infernal des Street Fighter pour faire avancer les choses. Notons que ce jeu est programmé sur la carte Naomi, et a donc de bonnes chances de sortir en arcade avant sa commercialisation sur DreamCast.

Éditeur : Capcom
Sortie Japon : N.C.

Godzilla Generations

Comme nous vous l'annoncions dans notre dernier numéro, Godzilla vous invite à vous défouler en détruisant des villes entières. Pas n'importe quelles

KONAMI
Quelle Epique Epopée !
Holy Magic Century
NINTENDO 64
3615 KONAMI



villes : Tokyo, Yokohama, Nagoya, Osaka et Fukuoka, les grands centres urbains japonais, reconstitués avec un souci du détail bien palpable. Vous pouvez incarner le Godzilla antique ainsi que sa version moderne, mais également son fils Minilla, sa réplique métallique Mecha Godzilla, et le Godzilla nouveau, celui du film US qui détruit New York dans les salles ! Votre vitesse et votre potentiel de destruction sont calculés pour que vos performances soient notées après chaque carnage. Vous devrez aussi combattre les forces de défense qui tentent de vous neutraliser. Il sera possible de se bastonner à quatre simultanément ! Par ailleurs, les possesseurs de VMS apprécieront le mode Coliseum pour faire s'affronter les petits monstres élevés avec amour.

Après quelques parties, on constate que Godzilla est un bon petit jeu, mais les autres productions DreamCast devraient logiquement lui faire de l'ombre...

Éditeur : Sega
Sortie Japon : 27 nov. 98

Climax Landers

Vous souvenez-vous du titre de Climax, Land Stalker, décliné par la suite en Lady Stalker avant d'évoluer en Dark Savior ? Eh bien les anciens héros reprennent du service. Climax Landers est le premier jeu mélangeant RPG et aventure sur DreamCast, et c'est déjà le plus beau du monde ! La modélisation des héros est inouïe, les décors très fouillés, et l'animation... je n'ose vous en parler car vous allez me soupçonner d'être un agent spécial de propagande Sega. Les villes, les forêts, les ruines, les boutiques... on a vraiment l'impression d'y être ! Une vue subjective permet même de voir à travers les yeux du héros avec une qualité jamais atteinte. Non seulement il est bien réalisé, mais en plus il exploite le VMS de façon originale : en franchissant certaines étapes du jeu, vous pourrez gagner des mini-jeux ainsi que des monstres à élever, qui se chargeront sur le VMS pour continuer à jouer une fois la console éteinte !

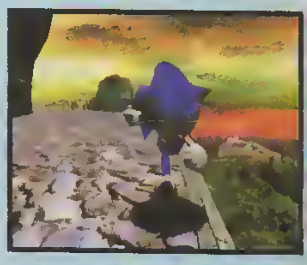
J'ai eu l'occasion de me balader longuement dans le monde de Climax Stalker, et croyez-moi, on n'en finit pas d'être émerveillé. On éprouve les mêmes sensations que lorsqu'on a découvert Mario pour la première fois, et pourtant à Player, on voit des nouveaux jeux tous les jours ! Allez, place aux photos qui parleront mieux de ce très grand jeu que mon verbiage superflu...

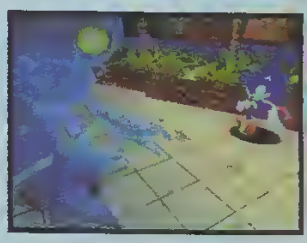
Éditeur : Sega
Sortie Japon : janv. 99

Sonic Adventure

Le mois dernier, nous vous avons déjà parlé de Sonic, alors soyons bref... Après y avoir joué en long et en large, on ne peut dire qu'une chose : c'est un bon jeu ! Il propose un mode combinant aventure et action assez vaste, dont Sonic est la vedette. Les cinq autres personnages peuvent être joués, et ils possèdent en quelque sorte chacun leur propre jeu. Par exemple, si vous jouez avec Tails, le renard, vous courez à travers les stages du jeu contre Sonic, et devez battre de vitesse le hérisson. Si vous optez pour E-102, le robot, vous êtes plongé au cœur d'un shoot'em up en 3D dans des stages labyrinthiques. Sonic Adventure contient, en fait, plusieurs jeux en un seul. Il est superbement réalisé — le seul bémol réside dans l'absence de mode Multijoueur. Les auteurs du jeu nous ont toutefois confié qu'un autre jeu avec Sonic, en vedette, était prévu — ben voyons, en voilà une surprise !

Éditeur : Sega
Sortie Japon : 17 décembre

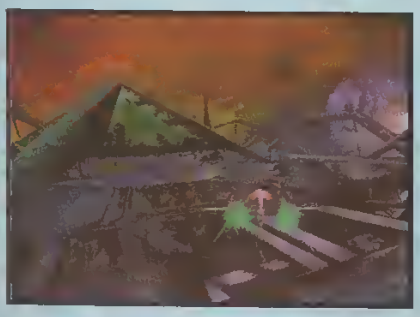


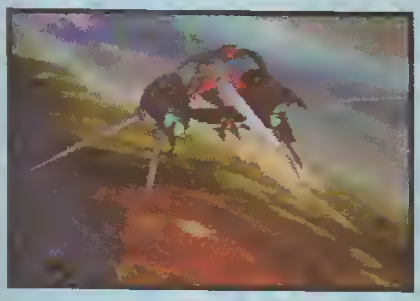


Geist Force

La DreamCast aura son Starfox... enfin, son Lylat Wars bien à elle ! Et il s'annonce plus beau que dans vos rêves... En 3075, l'humanité a conquis un paquet de planètes, mais reste toujours aussi stupide : les guerres entre colonies sont de mises et des armes mortelles sont conçues. La paix revient, éphémère. Et quand le plus grand conflit humain éclate, seule une poignée de pilotes décide d'aller détruire les armes assez puissantes pour éradiquer des planètes entières. Ils vont tenter une percée entre les armadas en guerre pour empêcher l'irréparable... Voilà un scénario qui dit tout ! Vous pilotez donc un de ces vaisseaux rebelles dans un monde en 3D tellement beau qu'on ne veut pas croire que c'est un jeu vidéo ! Les graphismes atteignent un degré de complexité et de finesse difficilement visible en photos... Le principe est basique : cartonner des cibles en vol et au sol, à la manière de Lylat Wars sur N64. On ne peut pas vous assurer que la jouabilité est réussie, mais on vous en reparle le plus vite possible.

Éditeur : Sega
Sortie Japon : 10 décembre





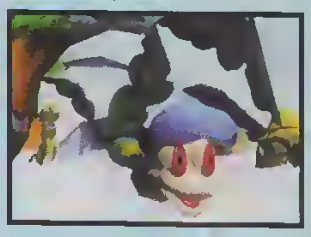
Incoming

À la manière des jeux de simulation qu'on peut voir sur PC, ces derniers temps, Incoming vous propose d'accomplir des missions de combat à bord de divers véhicules : tanks, hélicoptères d'assaut ou encore tourelles de défense anti-aérienne. Tout est incroyablement beau, mais on va finir par s'habituer *(Ndlr : On est déjà blasé !)*... Les commandes très « arcade » répondent au doigt et à l'œil, et cartonner les adversaires est un vrai plaisir.
Ce n'est sûrement pas le jeu du siècle, mais il contient une soixantaine de missions et prouve surtout que les consoles peuvent désormais marcher sur les plates-bandes du PC pour beaucoup moins cher.

Éditeur : Imagineer
Sortie Japon : 23 décembre

Pen Pen Tri Icelon

Ce jeu de course à l'aspect rigolo, met en scène sept pingouins. Les parcours sont composés de trois étapes : glisser sur le ventre, nager la brasse, et enfin courir jusqu'à l'arrivée. Pour avancer, il suffit de presser les boutons



en rythme. Dans la partie course à pied, il est même possible de frapper ses voisins pour leur faire perdre du terrain.
Très rigolo à quatre joueurs, du fait de la compétition et des mimiques hilarantes des pingouins, Pen Pen s'avère en revanche beaucoup moins drôle tout seul. Il pourrait trouver son public parmi les plus jeunes.

Éditeur : GE
Sortie Japon : 27 novembre

Hybrid Heaven

Ce Resident Evil-like, prévu depuis de longue date, proposera finalement un système de combat différent du hit de Capcom. Si on se promènera dans

des couloirs en full 3D, les affrontements contre les monstres se feront via un menu, dans lequel vous sélectionnerez les coups de poing, pied et prises de catch à infliger aux sinistres créatures. Dommage pour les fans d'action pure et dure...

Console : N64
Éditeur : Konami
Sortie Japon : mars 99

LE RETOUR DES PORTABLES

Neo-Geo Pocket

Présente sur le salon, la Neo-Geo Pocket s'est enfin montrée. Mieux, nous avons pu jouer aux jeux ! Parmi eux, le tennis, qui rappelle celui de la Nec, le foot, excellent pour une portable, ainsi que le King of Fighters où l'on pouvait s'affronter en duel via le cable link, ont particulièrement retenu notre attention. Bien réalisés et d'une qualité surpassant la Game Boy, les jeux Neo Pocket offrent un intérêt digne d'une console de salon.

Petite, légère et dotée d'un système de commandes très précis, cette portable existe déjà en plusieurs coloris. Un projet de Neo Pocket Color était également présentée. Aucune précision sur la liaison avec la DreamCast n'a été fournie, mais on sait déjà que le King Of Fighters DreamCast, mis en vente en même temps que le prochain KOF pour la Neo Pocket, supportera la liaison cablée entre les deux consoles.

Éditeur : SNK
Sortie Japon : 28 octobre 98
Prix : 7 800 Yen (environ 400 F), avec une dizaine de jeux dispo à sa sortie.

Wonder Swann

La Wonder Swann de Bandai a créé la surprise. Cette portable vraiment minuscule, aux allures de Game &Watch, est pourtant dotée d'un écran très lisible en huit nuances de gris, et gère les effets spéciaux genre distorsion d'écran et scrolling sinusoïdal. Le plus fort, c'est que cette console tenue secrète jusque-là propose déjà une flopée de jeux réalisés par de grands éditeurs : Chocobo Dungeon de Square, Densha De Go de Taito et Puyo Puyo d'ASCII par exemple, étaient présentés sur le stand. D'autres éditeurs prestigieux, comme Capcom, Namco, Konami et Atlus ont annoncé également leur participation.
On a pu jouer à plusieurs jeux

d'action, golf, wargames et RPG, déjà très avancés. La particularité de cette console est qu'elle possède deux croix de direction afin de jouer horizontalement ou verticalement (enfin, en hauteur ou en 16/9e) selon le jeu.

Éditeur : Bandai
Sortie Japon : mars 99
Prix : 4 800 Yen (environ 250 F), une quinzaine de titres en préparation.

VMS et PDA

Le PDA de la Play', renommé « Pocket Station », a inauguré le concept de Memory Card « jouable », repris par Sega pour sa DreamCast. Ainsi, Street Fighter Zero 3 de Capcom permettra de faire évo-

luer une équipe de trois fighters dans un mode Manager. Un jeu de simulation d'aquarium d'Electronic Arts vous invitera à soigner et éduquer des dauphins, requins et otaries, sur la portable avant de les lâcher dans votre aquarium géant sous les yeux du public. Le VMS (Visual Memory System) semble un peu moins évolué que le PDA. Les jeux qui tournent dessus sont assez « cheap », mais ils offrent l'avantage d'être réellement complémentaires avec les jeux DreamCast.

Comme un gant... GLOVER

Glover est un jeu tout mignon où l'on dirige un gant à quatre doigts, tout droit sorti de l'univers de Disney. Le but du jeu est de diriger une balle de la ramener à un endroit précis. À l'aide du gant, il est possible de prendre la balle, de la faire rouler ou encore de la lancer. Outre un concept original, Glover est suffisamment vaste pour permettre aux joueurs de petites promenades ludiques à travers les champs virtuels.
Une bonne idée, plus une bonne réalisation, Glover est un jeu pour les plus jeunes certes, mais charmant !
Console : N64. Éditeur : Hasbro. Sortie France : fin novembre.

DRAGON BALL GT CARDS

SERIE 1

De nouvelles aventures, une collection fantastique!

1998 - SYSTEME SOLAIRE - PLANETE TERRE
APPARITION D'UNE COLLECTION DE 100 CARTES
EXTRAORDINAIRES SUR LES DERNIERES AVENTURES
DE SANGOKUH - SERAIT VENDUE PAR DES INDIVIDUS
APPELES "MARCHAND DE JOURNAUX "-

NOUVELLE COLLECTION !

LA POCHETTE DE 6 CARTES : 8F
LE CLASSEUR : 45F.

© 1998 BIRD STUDIO / ... ANIMATION CO. LTD

Sales morveux ! Razmoquets

Razmoquets, ça veut dire littéralement : « qui use la moquette » ce terme désigne les charmants bambins, héros de ce soft de plate-forme en 3D. Si le but du jeu nous est encore quelque peu obscur, le design a conquis le flou qui s'est complètement retrouvé dans le rôle du petit mannequin. On jugera sur pièce...

Console : PlayStation
Éditeur : THQ
Sortie France : courant 99

Beat Mania

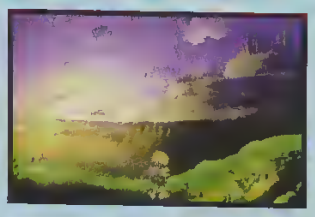
Vous n'avez pas les moyens d'investir dans une paire de Technics et dans plusieurs kilos de vinyles, mais votre rêve reste d'être un DJ ? Konami vous propose une solution intermédiaire avec Beat Mania, la première simulation de

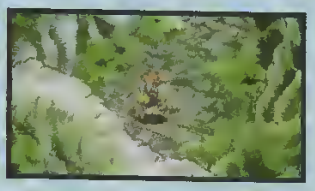
Niveau zique, on passe du hip-hop à l'Ambient ; ce n'est pas top mais ça le fait un peu. À l'instar de Parappa, il « suffit » de presser des touches au bon moment pour réussir un beau mix'. Si au paddle audiomètre le jeu ne s'avère pas très fun, il se pourrait bien qu'il devienne avec le paddle spécialement conçu pour le jeu (voir photo) et qui reprend le principe de la borne (pour l'instant on la trouve uniquement au Japon).

Console : PlayStation
Editeur : Konami
Sortie Japon : disponible

SQUARE ENCORE !

Avec l'un des plus grands stands du Tokyo Game Show, Square s'est offert les moyens de présenter au public, ravi, des titres très attendus. Au menu : Final Fantasy VIII, Chocobo Dungeon 2, Saga Frontier 2 et Ehrgeiz version plus.





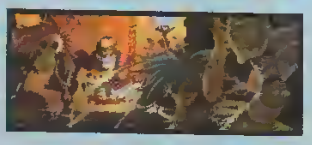
Des écrans géants diffusaient des séquences cinématiques de FF VIII, de toute beauté, qui nous ont permis de découvrir l'origine de la cicatrice de Squall, le combat fratricide contre Saifer et la mort de Rinoa dans les bras de notre héros couvert de sang (repris dans le logo du jeu). Par ailleurs, on a pu essayer une nouvelle démo dont les menus ont révélé un système de magie combinées assez original, et d'attaques spéciales qui se déclenchent avec d'autres membres du groupe.
Chocobo 2, quant à lui, s'avère proche de l'original, mais avec des graphismes nettement améliorés. Saga Frontier 2 propose un monde visuellement très différent de ce que l'on voit d'habitude. Le héros semble se mouvoir dans un livre d'images, avec des décors peints au lavis, à la gouache... L'effet est étonnant, et finalement très agréable. Notons que l'interface des combats a changé et évoque celle de Final Fantasy Tactics.
Ehrgeiz, enfin, a beaucoup évolué, et propose non plus deux mais cinq personnages issus de FF VII ! Cloud, Tifa, mais aussi Yuffie, Vincent et Sephiroth seront de la partie dans ce jeu de combat complètement fou. Une partie aventure est également en cours de réalisation, avec des donjons à explorer comme dans Tobal.

Console : PlayStation
Éditeur : Square
Sorties Japon : FF VIII cet hiver ; Chocobo 2 début décembre ; Ehrgeiz décembre ; et Saga Frontier 2 l'année prochaine.

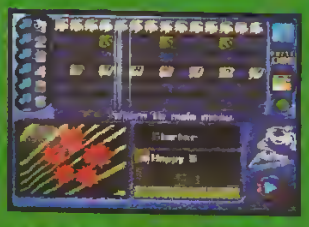
TAMA MAYU MONOGATARI

Son univers graphique et le design de ses personnages, Tama Mayu les doit au plus célèbre studio d'animation du Japon : le Studio Ghibli, dont Hayao Miyazaki est l'un des membres (Porco Rosso...). L'ambiance de ce RPG évoque d'ailleurs Mononoke Hime, leur dernier succès. On y retrouve des paysages de jungle antique, des villages préhistoriques où les hommes, qui comptent plus sur leur foi en les esprits qu'en leur technologie balbutiante, mènent une vie difficile en communautés tribales.
Vous incarnez un jeune garçon qui possède le don de capturer les âmes des animaux. Ce RPG vous permet donc de récupérer l'esprit des créatures que vous affaiblissez en combat, pour les faire se battre à votre place lors des combats suivants. Le jeu est une réussite graphique, et distille une ambiance unique.

Console : PlayStation
Éditeur : Genki
Sortie Japon : cet hiver



Music



Commençons par l'essentiel : Music n'est pas un jeu, mais un éditeur de sons et d'images. On ne retrouve donc pas le côté ludique de Sim par exemple, où il nous fallait collecter des sons pour ensuite les utiliser avec le séquenceur. Vous disposez d'une large bibliothèque de sons et d'images classées par thèmes (techno, trance, hip-hop...) que vous pouvez les modifier et même, selon l'inspiration, en créer de nouveaux. La prise en main s'avère assez rapide. En revanche, les temps de chargement trop longs risquent d'agacer le plus zen des utilisateurs. Plus de détails le mois prochain dans le test.
Sony PlayStation. Éditeur : Codemasters. Sortie France : novembre.

Concours

Jouez et gagnez

36.15 Player One

36.15 : 2,23 F la minute

AVEC DUKE, TU PEUX GAGNER

DES JEUX,

DES AGENDAS,

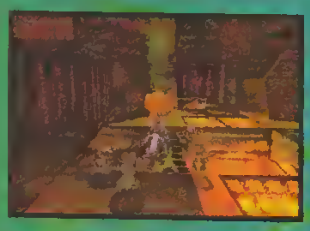
DES LUNETTES

ET PLEIN D'AUTRES CADEAUX !

Miaouuuu Rat Attack

Le concept rappellera sûrement aux vétérans, les jeux Game & Watch de Nintendo. L'action se passe dans une pièce et le but du jeu consiste à empêcher les rats de se propager où bon leur semble. Les joueurs (jusqu'à quatre) incarneront un des neuf chats disponibles.
Ce soft possède un look graphique particulier vraiment sympa. Reste à voir le fun qu'il procurera. Rat Attack pourrait surprendre beaucoup de joueurs...

Consoles : PlayStation/N64
Éditeur : Mindscape
Sortie France : mars 99

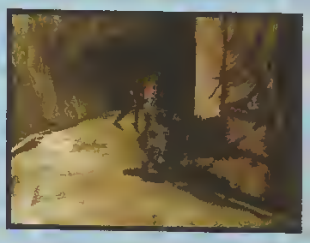


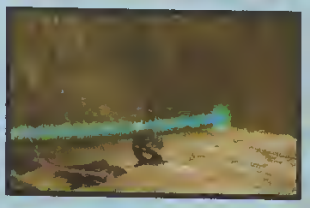
SOUL REAVER

Sous le nom peu évocateur de Soul Reaver se cache en fait la suite de Legacy of Kain. Heureusement qu'on est là, hein ! Sinon comment l'auriez-vous deviné ?

Après Legacy of Kain un jeu à mi-chemin entre beat them all et RPG, les morts-vivants sont de nouveau à l'honneur. La surprise tient au fait que l'action se déroule dans un environnement 3D animé en temps réel. Et quelle 3D ! Les textures sont de superbe facture et ne pixellisent pratiquement pas, même à courte distance. Au niveau de l'animation, c'est d'une fluidité sans faille avec un moteur 3D peut-être plus performant que celui de Tomb Raider III, c'est dire ! L'aspect RPG est désormais renforcé par une tendance un peu plus plate-forme.
Action, réflexion et 3D... Patience, encore quelques semaines et on vous en dira plus sur l'un des hits du début 99.

Console : PlayStation
Éditeur : Eidos
Sortie France : janvier 99





Champion du monde V-RALLY 99

Après le succès mondial de V-Rally sur PlayStation, la conversion N64 est à l'ordre du jour. Étant donné le calme plat qui règne en matière de rallye sur la Nintendo, ce jeu a toutes les chances de se faire remarquer.
Vu le temps qu'a nécessité la conversion N64, on pouvait supposer que le jeu serait remanié, surtout dans le domaine de la jouabilité. Ce n'est pas le cas : les voitures souffrent toujours d'un manque certain de motricité et d'une légèreté exaspérante. Mais une fois passé le cap de la prise en main, la découverte de la quarantaine de circuits et des dix voitures procure de longues heures de fun. L'aspect technique est assez moyen, avec une animation entâchée de gros problèmes de clipping. On note toutefois une amélioration de taille avec la suppression du départ groupé au profit de courses sous forme de spéciales.

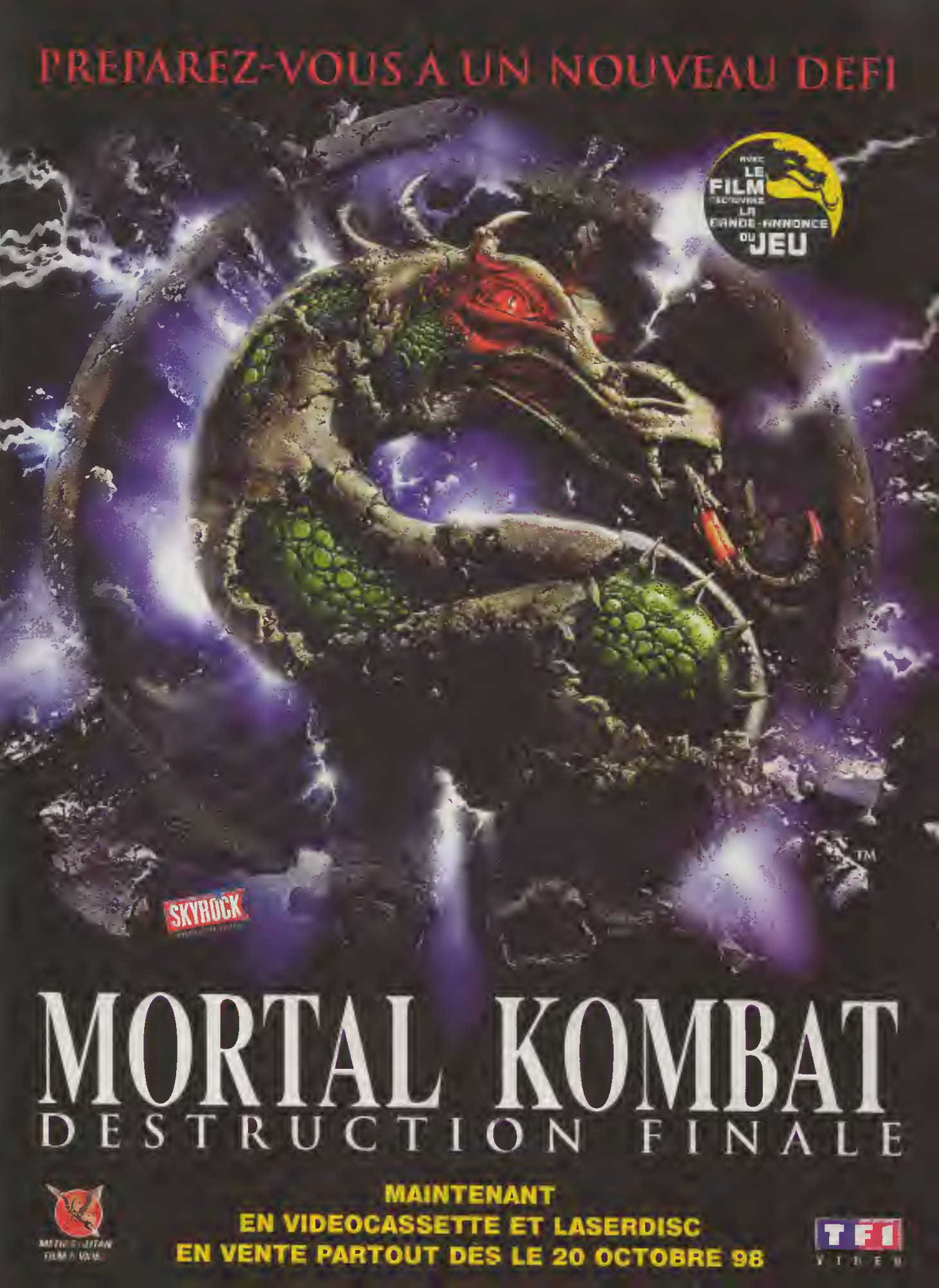
Console : N64
Éditeur : Infogrames
Sortie France : décembre

R4 - RIDGE RACER TYPE 4

On a pu faire quelques parties sur le stand Namco. Eh bien mis à part l'aspect graphique, Ridge Racer n'a pas évolué d'un chouia. La conduite ne pose pas de grandes difficultés. C'est sûrement l'occasion pour Namco de sortir un nouveau paddle analogique « spécial courses », qui devrait remplacer le NeGcon. Ce paddle ne vaut rien de moins que d'un volant équipé au centre, mais curieusement avec un ou deux pouces au choix. Ça

Bien mou au début, mais c'est plutôt bien pensé.
Console : PlayStation
Éditeur : Namco
Sortie France : décembre

PREPAREZ-VOUS A UN NOUVEAU DEFI



MORTAL KOMBAT
DESTRUCTION FINALE

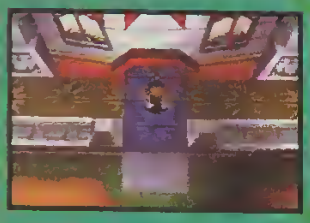
MAINTENANT
EN VIDEOCASSETTE ET LASERDISC
EN VENTE PARTOUT DÈS LE 20 OCTOBRE 98

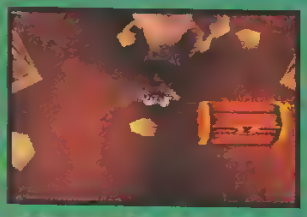
METRO-GOLDWYN-MAYER FILM & VIDEO

TF1 VIDEO

Monkey Hero

[illegible]





[illegible]

Console : PlayStation
Editeur : Take2
Sortie France : courant 99

Jet Force Gemini

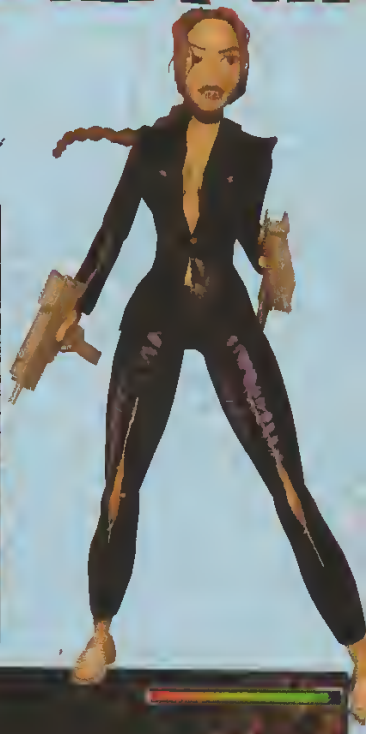
[illegible]

[illegible]

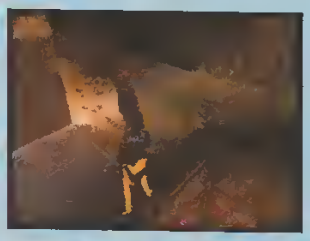
Console : N64
Editeur : Rare
Sortie France : N.C.

Lara lovely
TOMB RAIDER III

La belle se fait attendre ! Et comme pour mieux nous charmer elle se dévoile petit à petit, niveau par niveau, nouveauté par nouveauté... Dernières impressions.



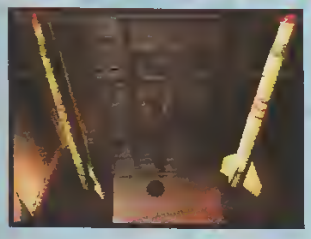
Ce troisième épisode très attendu s'annonce sous les meilleurs augures, même s'il n'est pas révolutionnaire par rapport aux précédents volets. On constate néanmoins que la panoplie de mouvements de Lara s'est étoffée, avec la possibilité de ramper et de se



déplacer en se suspendant à certains types de plafonds. Graphiquement, le jeu évolue en proposant une Lara sensiblement plus fine — un fait particulièrement flagrant sur les gros plans. Ajoutons que la gestion des éclairages s'est encore améliorée et offre des

jeux de lumières assez saisissants.
L'action développe un rapport action/recherche assez similaire aux épisodes précédents, avec un aspect plate-forme toujours omniprésent. Et comme Lara a écumé la quasi-totalité des vestiges des civilisations antiques, il a fallu trouver autre chose. Notre héroïne va donc se retrouver en des lieux beaucoup moins exotiques comme les couloirs du métro de Londres ou les toits de la Basilique Saint-Paul. Plus original, elle visitera également la mystérieuse Aera 51 (cette zone où l'extraterrestre Roswell est censé avoir « atterri ») dans le Nevada, avant d'embarquer pour le Pacifique sud et l'Antartique. La grande nouveauté réside dans la possibilité de choisir l'ordre dans lequel vous effectuerez les niveaux ; ce qui autorise ainsi des possibilités de repli si vous coincez à un endroit. Dans le domaine des moyens de locomotion, Lara s'essayera à la pratique du kayak ; et nous avons de très fortes présomptions quant à la présence d'un Quad (moto à quatre roues)...
Enfin, sachez que l'interface reste inchangée. Ceux qui ne pouvaient pas l'encadrer ne changeront donc pas d'avis avec ce troisième opus. Les autres, fans de la miss, devraient à nouveau se régaler... à moins qu'ils ne lui préfèrent les atouts plus virils de l'ami Duke. Question de goût !

Console : PlayStation
Éditeur : Eidos
Sortie France : fin novembre



2 000 000
DE PLAYSTATION VENDUES EN FRANCE

[illegible] 40 millions dans le monde ! La roue de la fortune tourne toujours pour le géant nippon, et les gros titres continuent d'affluer, nécessitant toujours plus [illegible] de la machine. Et cet [illegible] que Sony, seule face à Sega et Nintendo, va continuer sur sa lancée. La PlayStation 2, [illegible] pas pour tout de suite, le [illegible] de Sony a encore de beaux jours devant lui, puisque Sony France compte atteindre [illegible] un parc installé de 2 000 000 de machines en France !

Stop info

Libero Grande

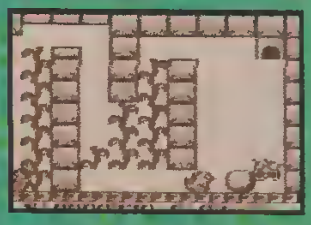
Libero Grande est un jeu de foot [illegible] un peu particulier. Au lieu de diriger l'ensemble des joueurs, vous ne gérez que le numéro six que [illegible] ne

correspond pas au poste de libero [illegible]. Bien sûr vous participez au match sur le terrain, mais surtout vous ordonnez à vos [illegible] de passer, dribler, [illegible]. Bref, vous êtes le cerveau [illegible] les bleus.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : novembre

Monstrueux Godzilla

C'est plus que connu, un [illegible] dans des [illegible] comme des [illegible], [illegible] de films [illegible] Wine [illegible], Kong [illegible] Godzilla [illegible]



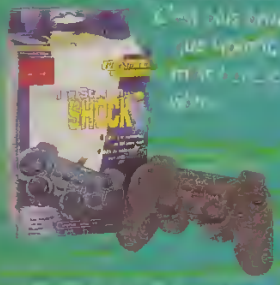
[illegible] avec le [illegible] Dreamworks, nous avons [illegible] un jeu de [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

Console : Game Boy
Éditeur : Titus
Sortie France : mi-novembre

Erratum

[illegible]

[illegible]



[illegible]

Console : PlayStation
Distributeur : Guillemot
Prix : 299 F

Trilogy 64

[illegible]

[illegible]

Console : N64
Distributeur : Guillemot
Prix : 199 F

Sang pour cent TUROK 2

L'indien issu du comics U.S. revient en deuxième année dans un épisode des plus prometteurs et en haute résolution, s'il vous plaît !

On ne présente plus Turok, le premier Doom-like de la N64. Turok 2 reprend le même concept. L'aspect labyrinthique est toujours là avec plus d'interaction entre les niveaux. Les combats, vraiment sanglants, sont nombreux avec des ennemis plus intelligents. Parmi la pléthore d'armes dont vous disposez, le fusil « décérébreur » est sans doute le plus gore de tous. Un tir avec cette arme fait un trou dans la tête de l'ennemi qui se vide littéralement de son contenu organique, dans une gerbe de sang et de trippes. Dernier « détail », il se pourrait que le jeu soit vendu en bundle avec la cartouche mémoire, pour profiter pleinement de sa haute résolution (voir *Player* n° 90). Une information à prendre au conditionnel, car Acclaim hésite encore entre vendre le jeu seul à 369 F, ou en bundle à près de 500 F...

Console : N64
Éditeur : Acclaim
Sortie France : décembre

Un titre de légende ABSOLUTE FOOTBALL

Absolute Football aurait pu s'appeler Historic Football vu son principe original. On peut d'ailleurs s'étonner que personne n'y ait pensé auparavant. Au gré des parties, vous pouvez diriger les différentes formations qui ont marqué l'histoire du football, et revivre les Coupes du Monde, ou disputer un match amical entre deux équipes qui n'ont jamais pu se rencontrer. Ainsi, par exemple, que diriez-vous d'une rencontre entre les bleus de 58 avec Kopa, Fontaine et Piantoni, face au cru 98 avec les Zidane, Deschamps et Desailly ? Ou bien récrire l'histoire en rejouant la demi-finale de 82, face à la RFA. Tous les rêves sont donc possibles. Et en plus, la jouabilité est plutôt bonne. Avec quelques idées sympa comme les jauges de puissance utilisées dans les jeux de golf et un principe qui change, voici un titre que l'on attend avec impatience à *Player*.

Console : PlayStation
Éditeur : Virgin
Sortie France : décembre

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX.

GENIAL

PSX*
Pour **500F** d'achat
1 carte mémoire 15b
ou 1 manette Turbo
GRATUITE

GENIAL

N64*
Pour **500F** d'achat
1 carte mémoire
GRATUITE

GENIAL

SATURN*
2 jeux achetés à 99 F
le 3ème
à **49 F**

PLAYSTATION

CONSOLE
+ 2 MANETTES + MEMORY CARD
990F

NINTENDO 64

CONSOLE NEUVE
1 MANETTE 790F
CONSOLE NEUVE
+ JEU 64 990F

SATURN

Pour Super Nintendo et Megadrive, nombreux jeux à prix intéressant, nous contacter.

POUR PASSER TA COMMANDE OU POUR TOUT RENSEIGNEMENT,
UN TÉLÉPHONE À RETENIR
03 20 90 72 32 - FAX : 03 20 90 72 23

GENIAL

DU 1er AU 30 NOVEMBRE 1996
FRAIS DE PORT GRATUIT

PARLY 2
CENTRE COMMERCIAL
TÉL: 01 39 55 19 20
LUNDI 10H-20H
MARDI AU VENDREDI 11H-22H
SAMEDI 10H 20H

ST QUENTIN EN YVELINES
ESPACE ST QUENTIN
TÉL: 01 30 57 13 43
LUNDI AU JEUDI 10H 20H
VENDREDI 10H 21H
SAMEDI 9H-20H

CERGY 3 FONTAINES
CENTRE COMMERCIAL
TÉL: 01 30 75 95 42
LUNDI AU JEUDI 10H 20H
VENDREDI 10H 21H
SAMEDI 10H 20H

LILLE
GRAND PLACE
TÉL: 03 20 13 92 92
LUNDI AU SAMEDI 10H 19H30

VAL THOIRY GEX
CENTRE COMMERCIAL
TÉL: 04 50 20 86 06
LUNDI AU JEUDI 10H 20H
VENDREDI 10H 21H
SAMEDI 9H-20H

AMIENS
CENTRE COMMERCIAL
HALLES DE BEFFROI
TÉL: 03 22 91 73 33
LUNDI AU VENDREDI 10H 19H30
SAMEDI 9H 19H30

LENS
BOULEVARD BASLY
TÉL: 03 21 70 01 47

REIMS
15, RUE DE L'ETAPE
TÉL: 03 26 88 24 20

DOUAI
39, RUE ST JACQUES
TÉL: 03 27 97 07 71

BON DE COMMANDE A RENVOYER A GAME'S VPC

E LA VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX - TEL : 03 20 90 72 3

CONSOLES ET JEUX	PRIX
's DE PORT TOTAL A PAYER	

NOM : ..... PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
AGE : ..... TÉLÉPHONE : ..... SIGNATURE (SIGNATURE DES PARENTS POUR LES MINEURS) :
JE JOUE SUR : ☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ NINTENDO 64 ☐ PLAYSTATION ☐ SATURN
MODE DE PAIEMENT : ☐ CHÈQUE BANCAIRE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE N° .....
LES CHÈQUES DOIVENT ÊTRE LIBELLÉS À L'ORDRE DE GAME'S VPC DATE DE VALIDITÉ : ...../..... SIGNATURE :

Duke Zero Hour

La Nintendo 64 va avoir elle aussi sont Duke à la sauce « Tomb Raider ». Duke Zero Hour s'annonce bien. Le jeu est magnifique et le principe tout proche de Duke Time to Kill (testé dans ce Player). Enfin

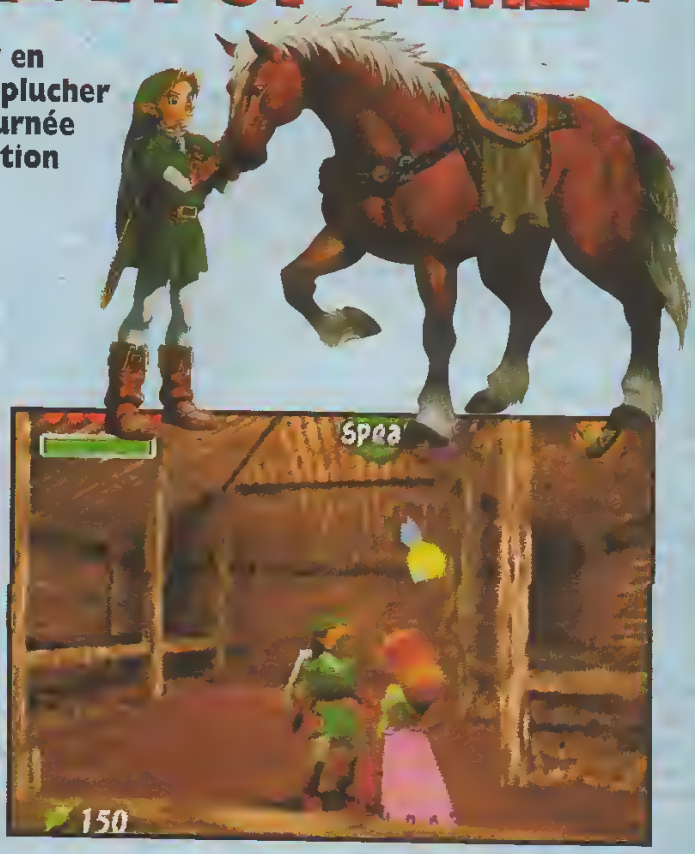
Console : N64
Editeur : GT
Sortie France : mars 99

Concours Gran Turismo

[illegible]

Kolossal !
ZELDA 64 « OCARINA OF TIME »

Il aura fallu se déplacer en Allemagne pour enfin éplucher la bête. À la clé, une journée marathon pleine d'émotion aux côtés de Link...



Nintendo Europe nous a offert un petit voyage chez les teutons (ben oui, les Japonais et les Allemands s'entendent plutôt bien en règle générale !) pour nous présenter en avant-première ce qui sera probablement le chant du signe de la N64 : Ocarina of Time, le cinquième opus des aventures de Zelda. Toute la presse jeux vidéo européenne était là pour cette balade organisée, stricte mais efficace. Voici nos premières impressions après une journée, paddle en mains, sur les terres d'Hyrule.

Link prend du volume !

Sous un contrôle sévère (consoles et cartouches sous scellées et nominatives), on s'est immédiatement plongé dans l'aventure, et là, le bonheur nous a rapidement fait frissonner. Premier coup de génie de Miyamoto, se prenant pour George Lucas, Ocarina of Time n'est pas une suite des autres Zelda : il les précède ; et l'on retrouve donc Link enfant, habitant le petit village des Kokiris dans lequel il a été recueilli pour échapper aux forces du mal. Il est la risée des autres enfants, tant il est différent, et, surtout, il n'est pas accompagné d'une fée pour veiller sur lui comme c'est la coutume chez les Kokiris. Mais tout va changer lorsque l'Arbre de Deku, qui veille sur la forêt et qui se meurt, confie la lourde tâche à Link de sauver Hyrule de la soif de pouvoir du chevalier Ganondorf (qui deviendra Ganon dans les anciens Zelda !). Pour l'aider, il va même lui confier une mignone petite fée, Navi, qui joue un rôle très important dans le jeu...

Mais la principale innovation, et elle ne vous aura pas échappé, c'est qu'en passant sur la N64 Zelda s'offre un monde en 3D temps réel, comme Mario 64... et cela change tout.

Réflexes à prendre

Du coup, il faut totalement réapprendre à jouer à Zelda. Même si les principes de base sont respectés, comme l'épée, le bouclier, les objets et armes que l'on trouve et que l'on affecte aux boutons... mais aussi la carte du monde, et les gens qu'il faut interroger pour trouver des indices. En revanche, cela décontenance au départ : il n'y a pas de bouton saut, Link saute automatiquement quand c'est possible. Pour les autres actions, selon le lieu, le bouton « A » (bleu) possède différentes attributions qui s'affichent à l'écran pour vous signifier que si vous appuyez à ce moment-là, l'action indiquée sera exécutée. Quant à la gestion des vues, elle est simple : dès que vous appuyez sur « Z », vous êtes replacé dans l'axe de Link, et l'un des boutons « C » vous →

À table !

Nouveaux jeux.
Tests. News. Tips.
Level One.
Top 10.
Clips de jeux.
Warp Zone.
Consoles.
PC & Mac.
Action. Aventure.
Baston. Simulation.
Arcade.
Stratégie.
Musique comprise.
www.gameone.net

GAME ONE. LA CHAÎNE TÉLÉ DES JEUX VIDÉO.

EN EXCLUSIVITÉ SUR CANALSATELLITE ET SUR LES MEILLEURS RÉSEAUX CABLÉS

Liste des revendeurs sur 3615 CANALSAT (1.29 F la minute) ou sur www.canalsatellite.fr

La première. À tous les niveaux.

FIFA 99

L'arrivée de la mise à jour annuelle de FIFA est imminente. Elle se traduit notamment par l'actualisation de l'incroyable banque de données dont dispose le jeu. La jouabilité reste assez proche du volet précédent, mais l'action est enrichie de nombreuses petites séquences 3D.

[illegible]

Console : PlayStation/N64
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : 20 mars
5 mars 99

Retrouve la hot-line Player par téléphone
08 36 68 77 33
2,23F/mn

permet de basculer en mode Vue subjective sur 360°. Comme ce n'est pas simple puisqu'on n'est pas habitué, toute la première partie du jeu vous apprend à maîtriser tout ça.

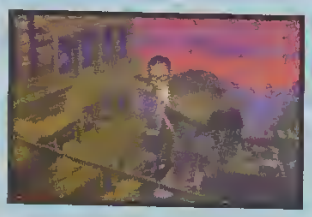
Ne vous inquiétez pas, comme d'hab' avec Miyamoto, au final c'est ultra-méga-jouable ! Pour le reste, vous vivrez une magnifique épopée dans un monde gigantesque rempli d'énigmes de plus en plus balèzes et des situations magiques (comme la rencontre en cachette avec Zelda dans son château). Vous devrez

apprendre des chants pour l'Ocarina, et surtout apprendre à jouer avec le temps, car les jours qui passent (il fait tantôt nuit, tantôt jour) modifient totalement l'environnement. De même, il faudra attendre que Link devienne plus vieux pour exécuter certaines tâches (comme monter à cheval par exemple).

Bref Zelda 64 est une bombe, un jeu auquel on ne peut pas résister plus de dix secondes... Et vu les problèmes rencontrés par Nintendo pour imposer sa console à travers le monde, ce hit fait un peu figure de dernière chance. Reste donc à croiser les doigts pour qu'il sorte dans les temps en Europe, à savoir à la mi-décembre. Si ce n'était pas le cas, Nintendo n'aurait plus qu'une seule solution : miser sur une hypothétique nouvelle console (N2000 ?)... L'avenir nous le dira !

Reyda-like
TONDEMO CRISIS

Ce titre nous a beaucoup fait rire. Il s'agit d'un jeu sans prétention et bourré d'humour, qui vous place dans la peau d'un col blanc nippon ordinaire, raie sur le côté et lunettes double foyer, à qui il arrive des tas d'aventures stupides mais très excitantes, sous la forme de mini-jeux qui se succèdent. Course d'obstacle dans les bureaux, lutte contre le bouton d'ascenseur, ou danse improvisée à la Parappa, tout se joue avec des commandes simples, et permet à tous de passer un bon moment. Un peu de fraîcheur qui ne fait pas de mal...



Console : PlayStation
Éditeur : Tokuma Shoten
Sortie Japon : mai 99

GODZILLA

Retrouvez Godzilla et la bande originale du film dans le magazine *GODZILLA*, l'album. Pour tout savoir sur les musiques du film, les acteurs, le tournage, et pour retrouver l'œil du monstre en poster géant, précipitez-vous chez votre marchand de journaux ! Fin novembre, il sera trop tard !
Prix : 39 francs.

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés consoles de votre choix, ainsi que les CD-ROM PC et Mac : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au 3617 POINT et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / min)*

Le 5ème Elément - Superstar Soccer 98 - Wild 9 - V-Ball-Beach Volley Heroes - The Adventures of Alundra - Colin McRae Rally - Cardinal Syn - Heart of Darkness - International Rally Championship - Dead or Alive - Total NBA 98 - Adidas Power Soccer 98 - Monopoly - NBA Pro 98 - Vigilante 8 - Diablo - Coupe du Monde 98 - Gran Turismo - Men In Black - Resident Evil 2 - Ayrton Senna Kart Duel 2 - Pitfall 3D - Need For Speed III - Hot Pursuit - Nagano Winter Olympics '98 - V-Rally - Chill - Time Crisis - etc

Superstar Soccer 98 - G.A.S.P.!! - Mission Impossible - Forsaken - F-1 World Grand Prix - Virtual Chess 64 - GT 64 Championship Edition - Wetrix - Lamborghini - Goldeneye 007 - Nagano Winter Olympics '98 - Fifa 98 - NBA Pro 98 - WCW vs nWo World Tour - Mystical Ninja N64 - Diddy Kong Racing - Wave Race - Jurassic Dinosaur Hunter - Extreme G - Duke Nukem 64 - Fighting Force 64 - Top Gear Rally - Mario Kart 64 - etc

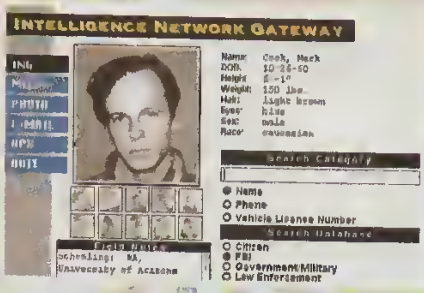
Sans CB, Ni Chèque

3617 POINT

micro @ttitude

Les aliens ont décidé de faire un petit tour du côté du PC... En adaptant la série X-Files en jeu, la Fox a pris des risques. Surprise ! C'est plutôt pas mal du tout.

Clara Loft



X-FILES : LE JEU

(Fox Interactive)

Envie d'incarner Mulder ou Scully ? Aucune chance ! La Fox n'a pas eu les moyens de se payer les deux agents les plus célèbres du FBI pour le tournage complet du jeu. Rassurez-vous, cela ne les empêche pas de faire une courte apparition au début de l'aventure, le temps de... disparaître dans des conditions mystérieuses et de devenir ainsi le sujet d'une gigantesque enquête. Plutôt habile comme retournement de scénario ! Dans tous les cas, fan ou non de la série X-Files, il y a fort à parier que le jeu vous séduira. L'aventure, mi-policière mi-fantastique, est passionnante et la réalisation parfaite. Il faut dire que tout le matériel du FBI est mis à votre disposition pour résoudre l'enquête : du relevé d'empreintes au réseau informatique, en passant par des lunettes infrarouges et l'Organizer Newton...

Entièrement conçus en vidéo, les plans fixes alternent avec des séquences cinématiques superbes où vous retrouverez une bonne partie des seconds rôles de la série, comme l'adjoint Skinner. Et c'est grâce à leur excellente interprétation que le joueur baigne constamment dans un climat de suspicion. On ne sait jamais à qui faire confiance ! D'ailleurs, même si le déroulement des actions est très linéaire, l'enquête vous emmènera de rebondissement en rebondissement. Enfin, bonne nouvelle, le jeu devrait voir le jour sur PlayStation en mars prochain. Édité par Sony, il devrait être différent de la version PC à plus d'un titre... À suivre.

L'ambiance de la série est fidèlement reconstituée.

Oscar de la mise en scène.

Déplacements un peu labarieux.

PC DASH (Lucasart)

Voilà une idée qu'elle est bonne ! Le PC Dash est un clavier informatique, composé uniquement de touches de raccourcis pour les jeux. Un exemple très simple : plutôt que de taper « A » pour sélectionner une arme et « Ctrl » pour tirer, le joueur peut désormais appuyer sur une seule et même touche appelée « lance-roquettes ». Les éditeurs partenaires fournirent désormais, avec chaque jeu, une feuille de touches graphiques, à insérer directement dans le clavier PC Dash. Le concept est excellent car il permet non seulement d'accélérer la prise en main du jeu, mais aussi, dans certains cas, de jouer plus vite. Si cela est surtout utile pour les simulateurs de vol et autres titres sophistiqués, on en voit moins l'intérêt pour les jeux de stratégie où tout se joue à la souris. Plus gênant est le confort de jeu, du fait du rebord du clavier qui gêne l'accès aux touches. De plus, le concept des touches tactiles est peu convaincant, car il est plus difficile de doser les actions. Dommage que la réalisation ne soit pas à la hauteur de l'idée...

GP Legends

GP LEGENDS

(Sierra, Papyrus)

D'après ses créateurs, Grand Prix Legends serait une simulation fidèle des F1 de l'année 1967. Étant donné qu'à cette époque on n'était pas née, et qu'on était encore moins pilote de F1, c'est plutôt difficile d'en juger ! Ce qui est sûr, c'est que les sensations sont très différentes des jeux classiques. Les voitures partent en « sucette » pour un rien dans les virages, et votre conduite doit s'adapter à un rapport puissance/stabilité assez inhabituel. Les pièces s'usent à une vitesse incroyable, et quand vous dégagez à cause d'un freinage mal dosé, la voiture s'explose dans un décor vierge de toutes barrières de sécurité. D'ailleurs, 1967 est reconnue comme l'année de tous les dangers, car les modèles gagnent en cylindrée, mais ne bénéficient pas encore des ailerons de stabilisation.
La Formule 1 ne vivant alors que pour le sport et non l'argent, les sponsors sont absents des courses, et le jeu reproduit fidèlement la beauté sauvage des circuits de l'époque. Avec un graphisme et des animations magnifiques, cette simulation ravira tous les fans de F1 en quête de nouvelles sensations.

Original et superbe.

Conduite plus difficile.

GP Legends

CAESAR III

(Sierra, Impressions)

Ave fans de stratégie ! Frottez-vous les mains car l'empereur est de retour. Caesar II avait déjà fait un carton ; la suite est encore plus prometteuse. À la tête d'une province romaine, vous devez bâtir une cité et prospérer au sein de l'empire. La mission est ardue car il faut composer dans tous les domaines : industrie, commerce, loisirs, religion, politique... Et ne comptez pas sur la population pour vous soutenir. Il faudra d'abord la convaincre que vous êtes l'homme de la situation et faire vos preuvres : réduire les impôts et le taux de chômage, lutter contre l'insécurité engendrée par les barbares... Même les dieux vous mettront des bâtons dans les roues si vous ne construisez pas assez de temples !
Les nombreuses options du jeu rendent la gestion aussi complète qu'amusante. Caesar III bénéficie également d'une interface exemplaire. Les fonctions sont très graphiques et un tutorial complet permet une prise en main souple et rapide. Ce troisième volet ne s'adresse donc plus aux seuls fans de Sim City 2000 et Civilization II ; il renferme tout le potentiel requis pour séduire un très large public.

Caesar III

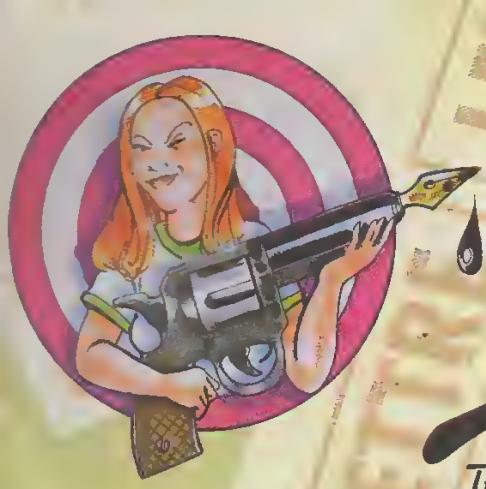
Caesar III

Gestion souple et très graphique.

Certaines actions sont répétitives.

Micro-lexique

DISKMAG : ça n'arrive pas que près de chez vous... Les internautes ont eux aussi leurs fanzines ! Le terme de Diskmag désigne en effet tous les magazines de ce type que l'on peut consulter Online (ou en ligne). Curieux d'en savoir plus, envie de pomper des idées ? Mahalla vous en dira plus dans le prochain numéro de PO !



C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

Mahalia
la pousse

LE PREMIER TRIMESTRE SCOLAIRE SEMBLE TRÈS DIFFICILE CETTE ANNÉE ; IL NE VOUS LAISSE MÊME PAS LE TEMPS DE VOUS PENCHER SUR VOS FANZINES. ALLEZ LES GARS, RÉVEILLEZ-VOUS ! JE M'ENNUIE MOI SANS MA DOSE MENSUELLE DE FANZ'. JE COMPTE SUR VOUS LE MOIS PROCHAIN !

Cher Rémy,

Je suis désolée mais je ne peux absolument rien faire pour toi. Il m'est impossible de t'envoyer des textes ou des photos de jeux, c'est à toi de faire tes propres recherches. Via Internet, par exemple. Si tu ne peux y avoir accès chez toi, sache que les bureaux de la Poste possèdent des terminaux accessibles à tous. Tu peux aussi passer un accord avec un magasin de jeux : tu lui fais de la pub dans ton fanzine, il te prête quelques softs. En dernier recours, essaie de contacter les éditeurs en leur demandant de t'envoyer des dossiers de presse. Pour ce qui est des salons de jeux vidéo, il n'y en a désormais plus depuis l'arrêt du Super Games, l'année dernière. Voilà, c'est tout ce que je peux faire pour toi. Bon courage et lance-toi tout de même dans l'aventure !

Salut Pierre,

Il y avait longtemps que personne ne m'avait demandé comment devenir journaliste dans le domaine des jeux vidéo. Étant donné que tu n'as que 13 ans, je te conseille pour le moment d'être bon en français. Tu es actuellement en train d'assimiler les bases de la langue, d'apprendre à construire un texte, d'acquérir une bonne culture générale, alors surtout ne passe pas à côté ! Ensuite tu pourras envisager de te lancer dans des études journalistiques. Car même s'il faut avoir de bonnes connaissances en jeux vidéo et être passionné, il est essentiel d'avoir une bonne plume, d'être clair, concis et précis. En attendant, le fanzine est un moyen de s'entraîner et pourquoi pas de se faire remarquer. En tout cas, cela te permettra d'écrire et de savoir comment se conçoit un journal. La recette idéale : des études assaisonnées de culture générale et saupoudrées d'une bonne dose de jeux vidéo.

Hi Rafik,

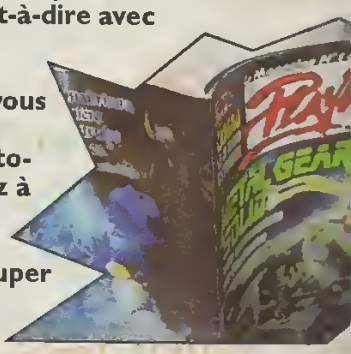
Après avoir lu attentivement ton hors-série Koï O Ken sur le film « Il faut sauver le soldat Ryan », j'ai quelques petites remarques à te communiquer. Tout d'abord, je trouve le prix un peu excessif (10 F) pour deux pages rédactionnelles, plus un poster. OK ! c'est en couleurs, sur du papier de bonne qualité, mais ce n'est pas suffisant. De plus, on n'apprend rien de plus que l'on ne sait déjà, étant donné le tapage médiatique fait autour du film. J'ai l'impression que c'est beaucoup de remplissage pour peu d'infos.

Attention ! Par rapport à ta couverture, ton texte est imprimé à l'envers. Dernier point : quelques petites fautes d'orthographe sont encore disséminées ici et là.

Pour résumer, ton idée de hors-série sur un film est bonne, mais il faudrait le sortir avant que le film passe dans les salles, ou alors trouver des informations plus pertinentes. Garde le moral et continue dans cette voie !

Comment relier son fanzine ?

Vous avez plusieurs options, mais tout dépend de l'épaisseur de votre mag' et de vos finances. La solution la moins chère est l'agrafeuse. L'idéal est alors de l'imprimer en format A3, de plier les pages en deux et de les agrafer au centre. Si vous imprimez au format A4, prévoyez une marge pour qu'en ouvrant votre fanz' une partie du texte ne soit pas cachée par la pliure. Si vous êtes perfectionniste, cachez vos agrafes à l'aide d'un scotch de couleur. Vous pouvez également tenter le dos carré, ce qui signifie que vos pages sont collées sur la tranche de la couverture. Cela n'est valable que si votre canard est assez épais. Enfin, vous pouvez les relier en « wire'o », c'est-à-dire avec une tige à spirale. Mais cette solution est la plus onéreuse. Pour plus de renseignements, vous pouvez demander conseil à un magasin spécialisé dans les photocopies. Dans tous les cas, pensez à ne pas coller vos textes sur les bords extérieurs des pages afin de pouvoir les découper toutes à la même taille. Ciao !



Hi Jérôme,

Pour ne pas perdre trop d'argent, il vaut mieux ne sortir qu'une vingtaine d'exemplaires de ton fanzine, quitte à en retirer si tu vends tout. Les endroits où tu peux essayer de le vendre peuvent être un magasin de jeux vidéo, une librairie de ton quartier... bref, tous les lieux où toi et tes copains avez l'habitude de vous rendre. Tu peux aussi demander à ton proviseur l'autorisation de le vendre dans ton école. Si tu vois que la demande est forte alors tu pourras augmenter ton tirage. Bonne chance !

LES GAGNANTS DU MOIS

◆ Sébastien Dupont, 12 ans, pour son test de Banjo-Kazooie noté 96 %, sur N64 : « Non la N64 n'est pas morte, en voici la preuve. Un jeu magnifique, long, avec des énigmes bien ficelées et des musiques craquantes. Il possède tout de même deux défauts : le scénario n'est pas très révolutionnaire et les bruits poussés par les personnages énervent un peu. Mais bon, cela ne vous empêchera pas d'acheter le meilleur jeu de la console. »

◆ Rémy Tremblay, 12 ans, pour son test de Colin McRae Rally noté 98 %, sur PlayStation : « Codemasters nous propose une fois de plus un jeu fabuleux : maniabilité exemplaire, voitures officielles parfaitement modélisées se déformant et se salissant en temps réel, 52 étapes réparties en 8 pays, météo changeante, mode de jeux variés (école de rallye, championnat...). Bref Colin McRae Rally est un hit à posséder absolument. »

◆ Christophe Mercier, 20 ans, pour son test de Tekken 3 noté 97%, sur PlayStation : « Avec pas moins de 8 modes de jeux, 22 persos, des graphismes sublimes, une animation à couper le souffle, des combos toujours plus dévastateurs, Namco signe un chef-d'œuvre qui fait oublier toutes les autres références de jeux de baston. Le Practice Mode, particulièrement élaboré, vous apprendra les rudiments d'environ 15 styles de combat. Les sensations sont garanties pour les possesseurs de la Dual Shock. Tekken 3 défoulera même les plus sensibles. »

TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, Player One vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés pour le publier.
Remplissez l'exemple ci-dessous en précisant : le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e).

Nom : .....
Prénom : .....
Âge : .....

Renvoyez votre test à :
Player One,
Mahalia la rousse,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne.

(a) (b)

(c) PLAYER FUN (d)

100
95
90
85
80
75
70
65
60
55
50

En résumé (e)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

l'arcade dépasse les bornes

Au Japon, en matière d'arcade, il y a deux périodes-clés dans l'année : le printemps et l'automne ; périodes durant lesquelles se déroulent les deux plus grands salons d'arcade au monde : l'AOU et le JAMMA Show. En ce mois de novembre, c'est le second qui nous intéresse ; Player était bien évidemment sur place pour découvrir les toutes dernières productions japonaises.

Spécial JAMMA Show

Le JAMMA Show 98, le salon des jeux d'arcade, a eu lieu cette année dans le complexe ultra-moderne nommé Tokyo Big Sight, situé dans la baie de Tokyo. Il n'y occupait qu'une place modeste en regard de la superficie totale de la structure. On le sait l'arcade attire moins les foules que la console, même si elle constitue une étape test pour les développements de jeux vidéo domestiques. Malheureusement, entre le manque de jeux innovants, la rareté de charmantes hôtesses costumées et le ridicule de certains constructeurs présentant sur papier de nouvelles bornes ou nouveaux jeux (qu'ils n'avaient pas eu le temps d'achever à temps), ce salon nous a laissé, en plus, comme un goût de précipitation. Bien sûr, on a eu droit à des premières mondiales, même si les jeux manquaient parfois d'originalité (Tech Romancer, Race On, Spike Out ou Evil Night) ; et à des constructeurs qui, ne voulant pas prendre trop de risques, présentaient des suites (Bloody Roar 2, Operation Tiger, Star Wars Trilogy ou House of the Dead 2)... En fait, il fallait regarder du côté des nouvelles cartes ou processeurs, avec la Naomi chez Sega et la G-Card de Taito (il suffit de changer la carte-mémoire pour changer de jeu), pour découvrir les vraies nouveautés de cette édition 98, même si on ne peut pas parler de révolution technique.

En ce qui concerne les jeux de baston, une constatation s'est imposée : au fil du temps, leur jouabilité est devenue de plus en plus complexe et les fans ont fini par baisser les bras. C'est pourquoi, les nouveaux titres sont relativement simples à manipuler, et la complexité se retrouve dans les histoires ou pseudo-scénario.

Et puis, certaines bornes étaient là pour tenter de séduire la clientèle féminine parce qu'au Japon, elle est la « fashion-leader ». Pour finir sur la grande tendance de ce salon, on peut dire que les « gun-shooting » ont fait un tabac, laissant loin derrière les jeux de baston. Signalons aussi la présence de jeux de casino : roulettes, black-jack, et une multitude de petits titres pour jouer à deux (en couple de préférence).

Bref, ce Jamma Show 98 n'a pas été le lieu de révélations détonantes. Seule, l'annonce de Neo-Geo d'adapter King of Fighters pour la Dreamcast peut passer pour un scoop. Que nous reste-t-il alors ? Quelques rumeurs à lancer : Neo-Geo sortirait une nouvelle console si la Dreamcast de Sega était un franc succès ?! Bloody Roar 2, tournant sur borne Sega, sera-t-il adapté en console pour la Dreamcast, avant la PlayStation ?! L'avenir nous le dira...

HUDSON, EIGHTING, RAIZING

Une fois n'est pas coutume, la primeur revient à un éditeur dont l'arcade n'est pas du tout la spécialité. Hudson, plutôt tourné vers les jeux console, n'est pas une grande référence dans ce secteur, aussi avaient-ils fait édité un jeu de Eighting/Raizing, connu des spécialistes pour leurs shoot'em up verticaux... Il s'agissait de Bloody Roar qui fut un hit l'été dernier, puis un grand titre PlayStation. La seule borne présentée par l'équipe Hudson, Raizing et Eighting, cette année, est fort logiquement la suite du jeu culte de toutes les « créatures-garous » et autres lycanthropes.

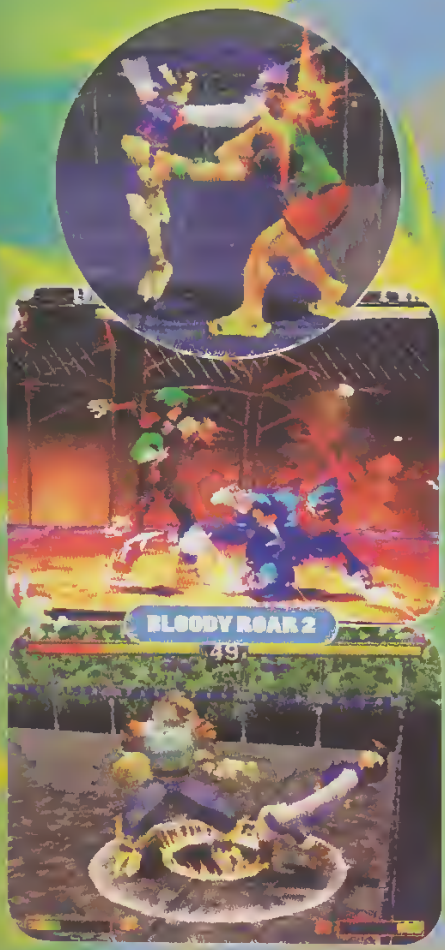
Bloody Roar 2

Si Bloody Roar est l'un des jeux de combat parmi les plus rapides, beaux et jouables sur PlayStation (en japonais parce que la version française est trop lente), sa suite sur borne l'est tout autant. Pas besoin d'être un expert des manips tordues pour prendre plaisir à jouer à Bloody Roar 2 ! Cette nouvelle version reprend les mêmes caractéristiques qui ont fait le succès du premier volet. Déplacements et mouvements sont toujours aussi rapides, le look des persos toujours aussi ravageur et décalé dans leur version « beast ». Le grand changement est la possibilité de latter l'adversaire en l'air en enchaînant plusieurs séries de coups. Des anciens combattants, il ne reste que Yugo/Wolf, Alice/Rabbit, Long/Tiger et Bakuryu/Mole. On peut également voir Gado dans les scènes du jeu.

Les nouveaux personnages sont parfois délirants : Uriko/Half Beast, Jenny/Bat, Stun/Insect, Marvel/Leopard et Busuzima/Chameleon. Marvel/Leopard est un des personnages les plus sympa graphiquement, mais assez difficile à exploiter — comme l'était Fox dans la première version. Insect et Bat sont très impressionnants, surtout le second qui peut plus ou moins voler.

Finalement, cette suite dans la continuité n'a rien perdu de son charme. On retrouve la même jouabilité, avec toujours la possibilité d'exploser son adversaire hors du ring. Un jeu qui va nous faire dépenser beaucoup d'argent !

BLOODY ROAR 2


BLOODY ROAR 2

SEGA

L'éditeur n°1 de bornes d'arcade au Japon a fort logiquement présenté le plus de jeux dans ce salon. Mais son attraction principale a surtout été le système Naomi, « la Dreamcast de l'arcade ». Bien sûr, des bornes comme Star Wars Trilogy ou Spike Out méritaient, elles aussi, l'attention.

Star Wars Trilogy (Model 3)

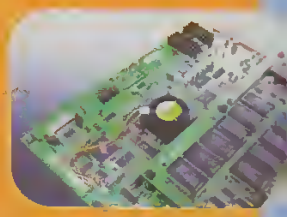
Le seul jeu qui me calme. Quand on s'assoit dans le siège de la borne, la force est avec nous ! Les graphismes sont époustouflants et les phases inter-

STAR WARS TRILOGY

LA NAOMI

Sega refait le coup du Titan ?

Au début de la Saturn, le système Titan permettait de créer des jeux d'arcade de moins bonne qualité que les bornes, mais adaptables facilement sur Saturn. Des jeux comme Golden Axe The Duel ou encore Cotton 2 ont utilisé ce système. Aujourd'hui, la Naomi propose le même principe pour la Dreamcast. Seule différence avec Titan, les jeux créés avec la Naomi devraient rivaliser avec ce qui se fait de mieux. Pas étonnant, puisqu'elle aurait les capacités d'une carte Model 3, et de plus coûterait trois fois moins cher !



Elle possède un processeur Hitahi SH 4 (128 Bits à 200 MHz), 32 mégas de mémoire et 16 de mémoire graphique. Côté jeux, nous avons House Of The Dead 2 ou Blood Bullet, présentés dans ces pages. En fait, le plus intéressant c'est que le Titan avait précédé de deux ou trois mois seulement le Model 3. Alors, pourquoi pas un Model 4 dans un futur très proche ?

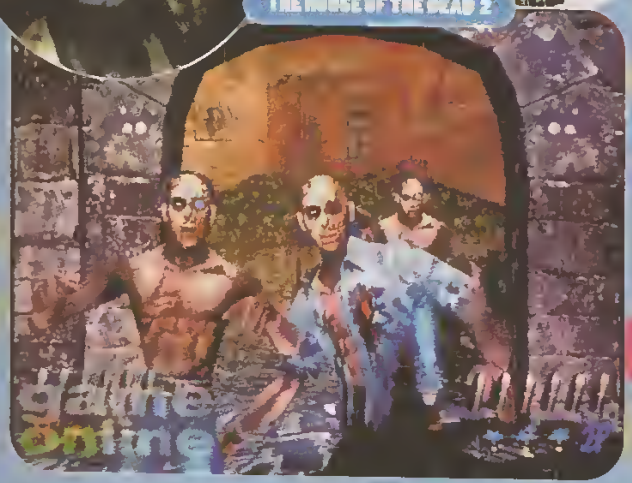
STAR WARS TRILOGY

minables. Le troisième volet (seul disponible lors du salon) commence par la poursuite en « air-bike » et continue dans le style Doom. La difficulté réside dans les maniements simultanés de l'engin et du viseur, qui a un mouvement légèrement décalé par rapport à la moto. Pas facile de shooter ses ennemis en évitant de se prendre un arbre. D'autant plus que la manipulation du joystick comme gun de visée est très difficile.
Détail amusant, les scènes de transfert sont d'une nullité crasse, alors que toute la cinématique du jeu est d'une très grande qualité. On s'y croirait, mais ça risque de coûter cher à la majorité d'entre nous pour arriver au bout des trois jeux !

The House Of The Dead 2 (Naomi)

La suite du plus gore des jeux de tir ne révolutionnera pas le genre. The House Of The Dead 2 n'est pas plus original que les autres productions du même style, mais est conforme à la mode des jeux de zombies. Ce n'est pas avec ce jeu que l'on se rendra compte des nouvelles performances dont fait preuve la Naomi.

THE HOUSE OF THE DEAD 2



Ocean Hunter (Model 3)

Cette borne assez originale est un jeu de tir doté de sortes de fusils sous-marins fixes, qui envoient des cercles d'eau ou d'ultrasons pour taper sur le nez des salés requins qui viennent perturber votre exploration sous-marine. Sympa !

OCEAN HUNTER

DIRT DEVILS

Dirt Devils (Model 3)

Dirt Devils, un jeu de rallye, entre en concurrence avec le Race On de Namco. L'issue de la bataille entre ces deux grands est toujour indécise. Une chose est sûre, les gagnants seront les joueurs.

Spike Out (Model 3)

Descendant des Dynamite Deka, Spike Out se démarque du genre avec la possibilité de linker deux bornes, un peu comme Dungeon & Dragons. Il comporte 30 areas séparés en 3 stages et situés dans une ville du même style que New York. De quoi alimenter les fans de beat'em up.

SPIKE OUT

Blood Bullet : Side Story of House Of Dead (Naomi)

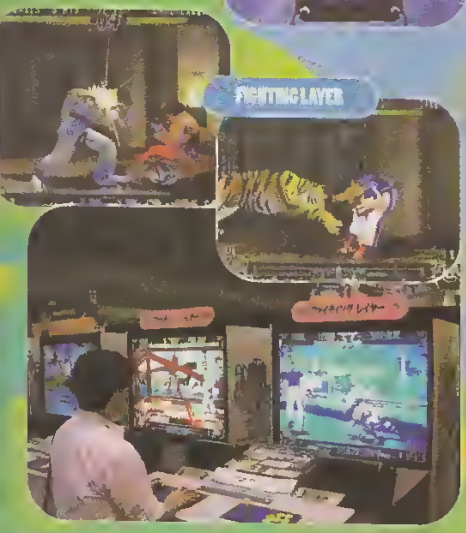
Étrange ! Sega ne sort pas que la suite de House Of The Dead, mais également un jeu qui propose une histoire annexe du nom de Blood Bullet. Nouveauté, ce n'est pas un

BLOOD BULLET

gun-shooting mais plutôt un kill'em all à la Contra, en 3D. C'est plutôt cool, vu la rareté des jeux du genre.

NAMCO

L'autre géant japonais ne proposait que trois jeux, mais deux d'entre eux étaient équipés d'une Namcam, qui est probablement l'innovation



technologique de l'année. Gunmen Wars et Race On, le digne successeur de Dirt Dash, profitent de ce procédé. C'est cool de doubler quelqu'un en lui tirant la langue ! Le dernier jeu, Fighting Layer est un combat en 3D d'Arika, le créateur de Street Ex, où il est possible de donner son nom à une combo.

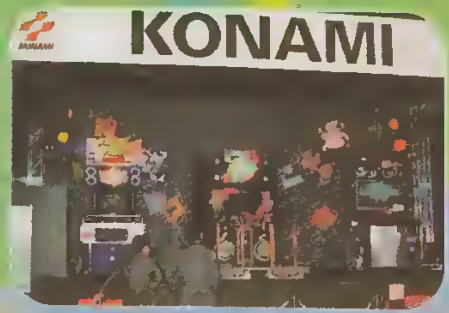
Gunmen Wars

Avec son look à passer inaperçu, ce jeu est une des meilleures surprises de ce JAMMA 98. Tout d'abord, vous avez la possibilité de composer des

équipes (bleue ou rouge), avec les personnes qui jouent en même temps que vous. Deuxièmement, une petite caméra, la Namcam, vous prend la tronche en photo pour vous faire peur, ainsi qu'à vos adversaires et partenaires, en cours de jeu — tout le monde se fait avoir au moment de la prise de la photo, et fait la grimace. Enfin, la jouabilité est excellente. Avec le socle de votre super mitrailleuse, vous déplacez votre robot dans tous les sens et visez avec le corps de l'arme, vos cibles. Cette maniabilité va vous permettre de tirer des rafales en courant de côté et de vous protéger avec les éléments du décor. Vos adversaires sont signalés par des rectangles mouvants, plus ou moins gros selon la distance des robots. Ne pensez pas uniquement à détruire les robots adverses pour augmenter votre score. Vous travaillez en équipe, alors songez à venir aider vos partenaires s'ils sont en difficulté, votre vie dépend aussi de la leur.

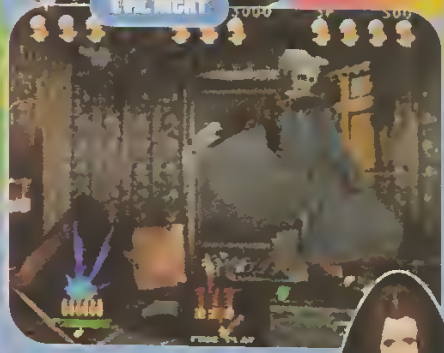
KONAMI

Le célèbre éditeur présentait surtout ses deux bornes musicales : Beat Mania, dédiée aux DJ fous, et Dance Dance Revolution pour les apprentis danseurs. À côté de cela, il y avait aussi Evil Night et son fusil à pompe, et Gradius 4 pour son grand retour.



Evil Night

Shooting de zombie qui ressemble fortement à House of Dead 2, Evil Night est le jeu le plus fun présenté cette année. Pourquoi ? Si la pédale de Time Crisis a fait la différence sur beaucoup d'autres jeux du même style, dans le cas d'Evil Night, c'est la présence d'un fusil à pompe

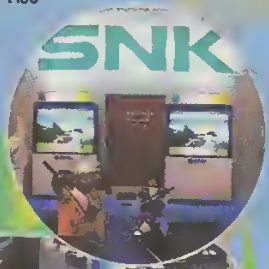


EVIL NIGHT

à canon scié qui marque un nouveau point dans l'histoire du shooting bourrin. La borne dispose de deux guns, en plus de ce fusil, et permet donc à trois joueurs de blaster en simultané. Alors que le possesseur du gun doit toujours recharger en dehors de l'écran, l'heureux utilisateur du fusil n'a qu'à réarmer celui-ci par la pompe, histoire de bourriner un maximum sur tout ce qui bouge à l'écran. Excitation et fous rires garantis. Vous allez avoir du mal à lâcher le fusil ! Seul point noir, Konami est peut-être l'éditeur d'arcade le plus mal distribué en France. Espérons qu'Evil Night aura droit à une distribution digne de son rang.

SNK

À part Samouraï 2, SNK ne proposait que deux jeux sur l'Hyper Neo-Geo : la suite de Beast Buster, un hit de la fin des années 80, et X-Treme Rally, un jeu de course de rallye qui paraît bien meilleur que Over Top.



X-TREME RALLY

Beast Buster 2

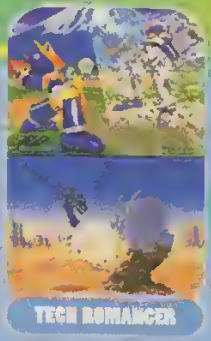
SNK n'échappe pas à la mode avec son Beast Busters, un shooting à guns fixes (style Operation Wolf). Ça cartonne sec, et le sang (vert ou

BEAST BUSTER 2

blanc !) éclabousse les décors. Mais c'est tellement semblable aux autres productions du genre, que l'on s'en lasse après un crédit. Bon point, un Head Bonus est récolté si vous explosez la tronche d'un zombie, gerbes de sang à l'appui.

CAPCOM

L'éditeur phare de l'arcade n'a proposé que peu de nouveautés. Il était toutefois possible de voir Tech Romancer, son nouveau jeu de combat 3D avec des robots. Il fait un peu penser à Virtual On dans le design, lequel a été confié à Shoji Kawamori


TECH ROMANCER

(Robotech/Macross). Etaient présentés également Power Stone, un autre jeu de combat 3D (sur Naomi cette fois), Gaïa Wing un shoot vertical (si, si !) et le nouveau Tetris d'Arika, avec Mickey comme guest star.

POWER STONE

TETRIS

TAITO

Quatre jeux du côté de Taito : le Puzzle Game Land Maker, Operation Tiger (le nouvel opus d'Operation Wol), très décevant, Ray Crisis qui n'est pas moins que la suite de Ray Storm, et surtout Chaos Heat, un shot'em up en 3D qui fait penser à la fois à Commando et à Contra.

LAND MAKER

Reportage réalisé par François-Jacques Ripobe, avec l'aide de Wonder.

Les autres...

Les petites marques n'étaient pas légion, mais, au détour des stands, on pouvait tomber sur Gun Bird 2 (Psikyo), Raiden Fighters Jet (Seibu), Fever On, le nouveau shoot vertical de Cave (Donpachi) qui a décidé de quitter Atlus, ou encore Masashi (Visco), un jeu d'action/plate-forme à l'ancienne qui met en scène un samouraï.
C'en est tout pour cette version 98 du JAMMA Show qui, malgré son manque d'originalité, nous a réservé quand même quelques bonnes nouveautés.

MAXXI-GAMES

PLAYSTATION

TOCA TOURING CAR 2	329 F
TENCHU	329 F
FORMULA ONE 98	329 F
COLONY WARS VENG	329 F
DUKE NUK TIME TO KILL	329 F
TEST DRIVE 5	329 F
BUST A GROOVE	329 F
ODDWORLD EXODUS	329 F
PSYBADEK	299 F
INVASION	299 F
RUSHDOWN	329 F
EARTH WORM JIM 3D	329 F
TEKKEN 3	349 F
GRAN TOURISMO	249 F
COLIN MC RAE RALLY	329 F
ISS PRO 98	349 F
METAL GEAR SOLID (US)	449 F
PARASITE EVE (US)	349 F
XENOGEAR (US)	349 F
TALES OF DESTINY (US)	399 F
SPYRO LE DRAGON	329 F
NINJA	329 F
TOMB RAIDER 3	349 F
COOL BOARDER 3	329 F
FIFA SOCCER 99	349 F
MEDIEVIL	329 F
RED ALERT MISS TESLA	329 F
MORTAL KOMBAT 4	299 F
NBA LIVE 99	329 F
NHL HOCKEY 99	329 F
O D T	329 F
X MEN VS ST FIGHTER	299 F
ALUNDRA	329 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
WILD ARMS	349 F
LE 5ème ELEMENT	329 F
COUPE DU MONDE 98	249 F
RIVAL SCHOOL (Imp)	499 F
STAR OCEAN RPG (Imp)	499 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
WARGAMES	299 F
POINT BLANK + GUN	499 F
POINT BLANK	299 F
TOMB RAIDER	149 F
COMMAND & CONQUER	149 F
STREET FIGHTER COLLEC	299 F

Jeux OKAZ

HEART OF DARKNESS	269 F
KLONOA	269 F
RESIDENT EVIL 2	269 F
BLOODY ROAR	219 F
BUSHIDO BLADE	219 F
CASTLEVANIA	219 F
CRASH BANDICOOT 2	219 F
COOL BOARDERS 2	219 F
DEATH DUNGEON	219 F
DIABLO	219 F
FIGHTING FORCE	219 F
FINAL FANTASY 7	219 F
FORSAKEN	219 F
RALLY CHAMPIONSHIP	219 F
HERCS ADVENTURE	219 F
HERCULE	219 F
MEN IN BLACK	219 F
NBA LIVE 96	219 F
NBA PRO 98	219 F
NUCLEAR STRIKE	219 F
PITFALL 3D	219 F
POWER SOCCER 98	219 F
SNOW RACER 98	219 F
STREET FIGHTER 3D	219 F
VIPER	219 F
DUKE NUKEM 3D	169 F
FORMULA ONE 97	169 F
FORMULA KARTS	169 F
EXPLOSIVE RACING	169 F
G POLICE	169 F
MOTO RACER	169 F
NAGANO	169 F
NIGHTMARE CREATURE	169 F
POWERBOAT RACING	169 F
RAGE RACER	169 F
TOMB RAIDER 2	169 F
VANDAL HEART	119 F

Tomb Raider III

349F

399F

Tel.

329F

329F

249F

449F

RÉSERVEZ !

Magasins MAXXI-GAMES

18 Rue de Jouy
75004 Paris
01 42 76 91 92

6 Rue d Arras
75006 Paris
Metro Cardinal Lemoine
01 44 07 03 77

161 Rue de Crimée
75019 Paris
Metro Crimee
01 40 34 86 88

Cours Marie
50100 Cherbourg
02 33 44 70 11

80 bis, Av du Gal de Gaulle
77000 Melun
01 64 83 85 85

113, Avenue Galliéni
93170 Bagnolet
01 48 97 11 97

16 Rue Paul Bert
94130 Nogent-sur-Marne
01 43 94 23 74

19 Av de Fontainebleau
94270 Kremlin-Bicêtre
01 49 58 89 89

3 rue de l Eglise
94300 Vincennes
01 48 08 11 08

71/73, rue de Paris Nouveau
94220 Charenton Le Pont
(Galerie marchande)
Metro Charenton Ecoles
01 48 18 33 17

Boutique VPC :
Maxxi Games
34 Rue de Malte
75011 Paris
Metro Oberkampf
01 48 05 88 05

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ?

Alors rejoignez-nous !

Nous vous garantissons
- nos prix d achat grossistes
- nos livraisons chronopost
- un renouvellement permanent de votre stock d OKAZ
- un important budget publicitaire

Pour tout renseignement, contacter M. FRONTELA au : 01 48 05 88 66

PLAYSTATION

PLATINIUM

V RALLY	149 F
TOCA TOURING CAR	149 F
TEKKEN 2	149 F
CRASH BANDICOOT	149 F
RAYMAN	149 F
ODDWORLD	149 F
FORMULA ONE	149 F
PANDEMONIUM	149 F

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY	229 F
MEMORY CARD SONY	99 F
CABLE RGB	59 F
CABLE RGB + RCA	79 F
DUAL SHOCK	199 F
MEMORY CARD EXTREM	79 F
GUN VIBRAN SCORPION	249 F
MULTI TAP COULEUR	149 F
MULTI TAP SONY	249 F
RALLONGE PSX	69 F
PAD VIBRANT COULEUR	149 F
BLOC LENTILLE	269 F

NINTENDO 64

Jeux Neufs

BANJO & KAZOOIE	369 F
GOLDENEYES	369 F
MISSION IMPOSSIBLE	369 F
F1 WORLD GD PRIX	369 F
ISS PRO 98	369 F
1080° SNOWBOARD	369 F
BOMBERMAN HERO	369 F
CONKER'S QUEST	369 F
EARTH WORM JIM 3D	369 F
EXTREME G2	449 F
F ZERO X	369 F
GEX 3D	369 F
JOHN MADDEN 99	369 F
NASCAR RACING 99	399 F
NBA LIVE 99	369 F
NHL HOCKEY 99	369 F
TUROK 2	369 F
V RALLY 98	399 F
ZELDA 64	Tel.

Jeux OKAZ

FORSAKEN 64	349 F
QUAKE 64	319 F
NFL QUATERBACK	319 F
GOEMON 64	369 F
BOMBERMAN 64	219 F
TOP GEAR RALLY	269 F
NAGANO	269 F
ISS PRO	269 F
LAMBORGINI 64	269 F
NHL BREAKAWAY	319 F
BLAST CORPS	169 F
LYLAT WARS + VIB	319 F
MACE THE DARK AGE	319 F
DIDDY KONG RACING	219 F
MARIO KART 64	219 F
EXTREME G	219 F
MISCHIEF MAKERS	219 F
COUPE DU MONDE	319 F
GOLDENEYE	319 F
WCW VS NWO	319 F
TUROK	219 F
DUKE NUKEM 3D	269 F
YOSHI'S STORY	269 F
MARIO 64	169 F
WAVE RACE	219 F
PILOT WINGS	219 F
STAR WARS	219 F

ACCESSOIRES

VIBREUR OFF	149 F
VIBREUR COULEUR	99 F
VIBREUR + MEMORY	149 F
ADAPT PASSEPORT	299 F
MANETTE COULEUR	149 F
MEMORY CARD OFF	149 F
MEMORY CARD	79 F
ADAPTATEUR SIMPLE	99 F
RALONGE N64	69 F

Demandez votre

Carte Avantages !

Elle vous offre **5% de réduction immédiate** sur les meilleurs prix du marché et **10%** sur les jeux d'occasion.

Faites le calcul !

Bon de commande

A renvoyer à **Boutique VPC** - Maxxi-Games, 34 rue de Malte, 75011 Paris - Tél 01 48 05 88 05

Produits	Console	Qté	Prix

Mode de paiement (cochez les cases correspondantes)
- ☐ Chèque bancaire ou postal
- ☐ Mandat-lettre
- ☐ Carte bancaire*
- N° carte
- Expire fin

Signature

Frais de port 39F

Total

Nom/Prénom :
Adresse :

Code Postal : Ville :
Tél :

*Pour toute commande par carte bancaire, téléphonez-nous au 01 48 05 88 05

Over the World

Cave est un développeur particulièrement réputé pour ses shoot'them up verticaux. Le voir s'investir dans la course automobile constitue donc une surprise, surtout à l'ère post-Gran Turismo. C'est encore une plus grande surprise de constater que ce jeu propose des arguments qui font bonne figure face à GT, à défaut de le détrôner. À l'instar de ce dernier MAX 2 peut raisonnablement prétendre au titre de simulation pour ce qui concerne la conduite ultra-pointue. Et comme toute simulation qui se respecte, la prise en main exige un minimum de ténacité.

L'une des épreuves de l'école est la conduite sur neige. Chaque touchette vous pénalise de cinq secondes !

Le transfert des masses est très bien géré. C'est particulièrement significatif sur les longs freinages appuyés.

pour ne pas dire de ténacité. Autant dire qu'avant de vous aligner au départ d'une course, un petit passage par l'école de conduite s'impose !

Dans la réalité, les sports mécaniques ne se pratiquent pas avec des véhicules équipés de boîtes de vitesses automatiques. Dans MAX 2 non plus. La plupart des épreuves vous imposent donc l'utilisation d'une boîte manuelle, ou semi-automatique dans le meilleur des cas. Après un petit départ arrêté sur une distance de 400 mètres (tiens donc), on enchaîne immédiatement sur l'exercice du dérapage, plus ou moins contrôlé au début... Vient ensuite le stage de perfectionnement du pilote, lequel on s'initie à la technique de la négociation idéale avec, en prime, un créneau à effectuer ! La dernière partie, enfin, est en quelque sorte un examen qui reprend les épreuves précédentes, mais à un niveau sensiblement plus difficile (et ce n'est déjà pas évident à la base). En réussissant celui-ci et insistant un minimum, vous obtiendrez une licence symbolique. Cette dernière est purement optionnelle ; ne pas l'avoir ne vous empêchera en rien d'avoir accès à tous les menus du jeu.

Accord parental souhaité

Le véritable challenge de MAX 2 est le mode Kings Battle. Il s'agit d'une série de duels au cours desquels vous affrontez une voiture gérée par la console. Il y a, d'ailleurs, une douzaine de catégories de voitures qui vont du 4x4 au véhicule léger, ou encore du modèle familial à la caisse élan. La plupart de ces voitures s'inspirent furieusement de véritables modèles, mais pour des sombres histoires de droits, elles sont nommées sous forme d'abréviations proches du nom d'origine. Pour en revenir au mode Kings Battle, vous n'avez certes qu'un adversaire, mais il ne s'agit pas d'un chardon. Dès le premier des trois niveaux de difficulté, il vous impose des duels serrés... pour ne pas que vous ayez en

MAX 2

PlayStation

Parmi les événements du mode Story, il y a l'attaque de la ville par Godzilla

Les quatre circuits existent en variantes offrent une grande diversité de difficultés

Les caisses

Le Mode Kings Battle se traduit par des duels hyperserrés.

Le mode Story

Le camion de porcelaine

Le livreur de pizzas

Un wagon sorti de sa mine

Le robot fou

Le char

mesure de le suivre. Il faut savoir que la moindre touchette sur un talus ou un mur de sécurité se solde par une nette perte de vitesse, qui vous oblige à repasser par une chaîne d'accélération en seconde, voire en première ! On est loin du trucé urbain de Gran Turismo où il convient de se frotter contre les murs pour rebondir sur la bonne trajectoire. Si un duel vous paraît insurmontable, c'est que vous êtes bon pour retourner à l'école de conduite ou faire un peu de Time Attack pour apprendre les tracés des circuits.

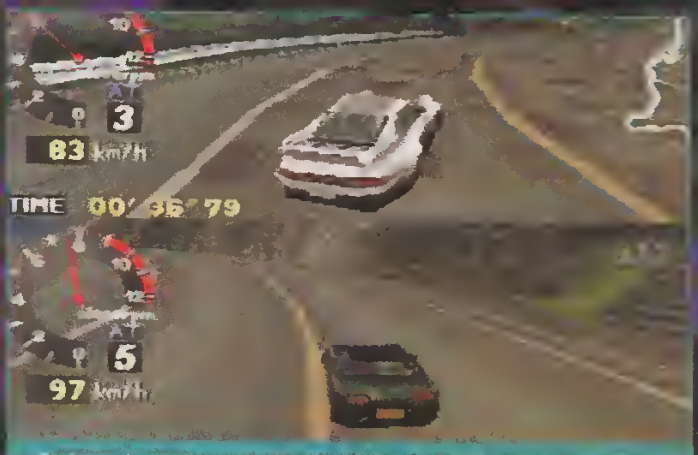
Vous y avez également droit à un tour du côté du mode Story — c'est un peu le quart d'heure de détente. Il vous met aux commandes d'un char, d'un camion, d'un tricycleur de livreur de pizzas, d'un tank et même d'une voiture. Ces petits challenges sont prétentieux mais vraiment très fun.

Les nouvelles bagnoles apparaît qu'il n'y a que quatre circuits. Certes, mais ils sont déclinés en plusieurs versions. Par ailleurs, ils sont longs et offrent une large diversité de difficultés.

D'une manière générale, le soft est plutôt réussi. Même si les graphismes ne sont pas aussi fins que ceux de GT, ils restent malgré tout plus qu'acceptables, et les replays sont dignes d'intérêt. Depuis l'animation et la jouabilité, les deux piliers fondamentaux d'un bon jeu de course, sont irréprochables.

Quoi qu'il en soit MAX 2 reste un excellent challenge pour les fidèles de jeux de course. En tout cas, il n'est pas à mettre entre toutes les mains, et son côté élitiste m'incite à penser qu'il ne sera jamais commercialisé en France. Dommage...

Wolfen



Comme dans de nombreux jeux de course, il y a un mode Deux joueurs pas mal fait, sur lequel on ne s'attardera pas.

MAX 2

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	ATLUS
textes	JAPONAIS
genre	SIMU. DE COURSE

Une véritable simulation.
L'école de conduite.
La conduite pointue.
Les replays

Voiture sous-vireuse.
Réservé « EXCLUSIVEMENT » aux passionnés.

Les replays sont dans l'esprit de ceux de Gran Turismo

Over the World

Gun Barrel est la suite de Gun Bullet, une borne arcade de Namco plus connue sur Play sous le nom de Point Blank. Mais contrairement au premier opus, cette suite n'a pas eu l'honneur d'une sortie arcade sur notre territoire (refrain connu...). Dans ce nouvel épisode, au principe identique à Point Blank, nos deux héros préférés vont exercer leurs talents de tireur de titans... euh, pardon, dans un parc d'attractions.

Selon le niveau de difficulté choisi, les nombreuses missions s'enchaînent plus ou moins vite. Chacune d'elles vous propose des énigmes hystériques où vous devez aligner des chiffres de chronos naturels. Bien sûr, le langage de Time Crisis (le Gunship) est le bienvenu, voire carrément nécessaire. En fait, les chronomètres de ce nouveau volet résident dans les modes Tower et Theme Park. Dans le premier, vous visitez une tour immense où vous devez, à chaque étage, affronter un des niveaux du jeu. Heureusement, tous les niveaux (une centaine) sont présents dans la tour et vous n'avez que 3 vies pour les parcourir. Heureusement, il est possible de sauvegarder à chaque étage. Quant au mode Theme Park, il vous propose une petite aventure à savoir 4 thèmes au parc d'attractions, où il vous faut, là aussi, passer certains niveaux du jeu. Original et divertissant !

Dans tous les cas, si vous avez aimé Point Blank, vous ne serez pas déçu par ce Gun Barrel qui reprend le même esprit, avec en plus des dizaines de niveaux inédits. Vivement la sortie française !

Wonder

Ce niveau est décoiffant. Il faut latter la horde de sbires armés jusqu'aux dents !

La tour du Mode Tower est digne de celle de Babel. Sauvegardez très régulièrement pour économiser les 3 vies.

Gun Barrel

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	NAMCO
textes	JAPONAIS
genre	GUN SHOOTING

Le jeu à deux.
Le délire dans les scènes.
La diversité des niveaux.

Euh... bah... euh !

Gun Barrel

PlayStation

Les pierres de cette colonne sont à empiler dans l'ordre des numéros. Si vous touchez les porteurs, ils se mettent à courir...

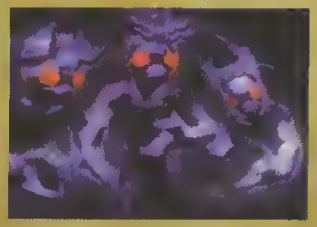
Cette scène du mode Theme Park vous place dans un sous-marin. Esquivez les cercles avec une cible... sous peine d'effectuer un niveau

...avec Abe, les Glukkons vont tomber sur un os !

ODDWORLD
L'EXODE D'ABE

Les terribles Glukkons s'apprêtent en effet à fabriquer de la bière avec les os du peuple d'Abe ! Aidez le petit héros à sauver les siens ! Révélez les secrets des terres d'Oddworld :

- Maîtrisez de nouveaux pouvoirs, devenez invisible, possédez vos ennemis.
- Dialoguez avec tous les personnages et tenez compte de leurs émotions.
- Découvrez un monde au graphisme exceptionnel.
- Sauvegardez vos exploits à chaque instant.



Sur 2 CD

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

PC CD

www.xenaweb.com

3615 GT INTERACTIVE*

The Contra Adventure

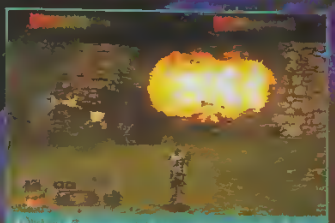
Contra est une des séries les plus connues de Konami, au même titre que Castlevania ou Gradius. A l'époque des consoles 8 et 16 bits, les différents opus de Contra nous avaient tous sorti chercher nos paddles par l'intensité de leur action. Tout le monde se souvient du Super Contra sur SNES, un summum du genre. Après une version Play plutôt moyenne et sans saveur, c'est donc un esprit de rachat que ce nouveau Contra a été conçu. Premier constat : on ne peut pas dire que ces épisodes brillent par des graphismes. Certes, le premier niveau reprend un principe « à la Ken Lamulum! » (décors 3D, action 2D) et les graphismes de fond sont fins, mais les premiers plans et les sprites sont bien pauvres, bandanou moche. Juste le principal : l'action ; et là, Konami s'est franchement rattrapé. Surtout que les jeux de ce style ne font rien des dernières sumpes.

Le premier niveau est un hommage au bon vieux Contra et se joue de la même façon. Mais les autres changent complètement de style, tout en gardant l'esprit de la série. Ainsi, le deuxième est un Tomb Raider-like de bonne facture tandis que les deux suivants reprennent le style Commando. Le vieux bonus pas le jeu PC !), avec les décors en 3D. De même, chaque boss (il y en a plusieurs par niveau) propose sa propre vue et donc une nouvelle façon de jouer.

Au final, si ce Contra Adventure semble gâché au premier abord, il s'avère d'excellente facture dès lors que l'on s'y attarde, avec une action digne des jeux à l'ancienne, et une difficulté qui laisse au joueur une bonne durée de vie.

Wonder

Pas de problème, ce jeu fait bien partie de la série Contra. Le tir, l'action et même le sauvetage périlleux viennent du vieux Contra.



Un des rares moments où la jouabilité est exécrable, mais le boss est sympa et finalement assez facile à battre.

The Contra Adventure

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	KONAMI
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT'EM UP

L'intensité de l'action. La diversité des vues.

Certains niveaux, graphiquement moyens.

PlayStation

Ce niveau à la Tomb Raider augure de bonnes choses pour le Castlevania 3D, vous ne trouvez pas ?

Ce boss est magnifique ! Le serpent d'eau n'est pas celui de FF VIII mais montre qu'il y a de belles choses dans cet épisode.

DESTINY

LOVE TOUCH

LOVE FINDER

LOVE TOUCH

10036

10035

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COULEUR

ACTION REPLAY

BLOC OPTIQUE

SCORPION GUN

DESTINY

IMPORTATEUR GROSSISTE

TÉLÉPHONE
03.89.65.90.51

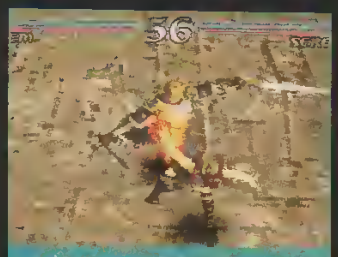
REVENDEUR & CENTRALE D'ACHAT

TÉLÉCOPIE
03.89.65.90.53

CONTACTEZ-NOUS

Over the World

C'est un bien étrange jeu de combat que vient de nous pondre KOEI... Si l'on tente de trouver des titres qui s'en approchent, je citerais Fantasy Star sur Super Famicom, ou Ehrgeiz et Psychic Force en arcade. Destrega vous invite à participer à des combats entre magiciens, qui se déroulent aussi bien dans des paysages désertiques qu'au cœur de forteresses médiévales. Les sorciers peuvent s'élancer à toute vitesse dans leurs sorts ou une grande phénoménale. Ils possèdent quantité de pouvoirs différents, regroupés en trois familles : les sorts rapides, les incantations puissantes mais faciles à esquiver, et les sorts à courte portée mais qui provoquent un temps prémonitoire d'effet. Il est possible de combiner les sorts, de vous protéger de ceux de l'adversaire avec les vôtres, ou mieux, de courir vers le sorcier qui prépare une magie afin de le cartonner au corps à corps. Les combats rapprochés sont amusants mais manquent un peu de variété : enchaînements prédéfinis en tapotant le bouton du gros bourrin qui ou de l'adversaire, au sol, le temps de lui préparer une petite boule de feu. Mais le départ est plutôt sympa et la réalisation n'empêche de tous reproches. Il y a même un mode Scénario bien fichu. Mais, au final, les personnages ne sont pas assez distincts, et le concept ne devrait pas accrocher beaucoup d'entre vous. Juste les accros de jeux de rôle qui prennent du plaisir à lancer des projectiles magiques à tour de bras...


Au contact, fini les feux d'artifice, place aux muscles.

Règle

Destrega

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	KOEI
textes	JAPONAIS
genre	COMBAT DE MAGES

Facile à prendre en main.

Très heroic-fantasy.

Un concept un peu bâtard.

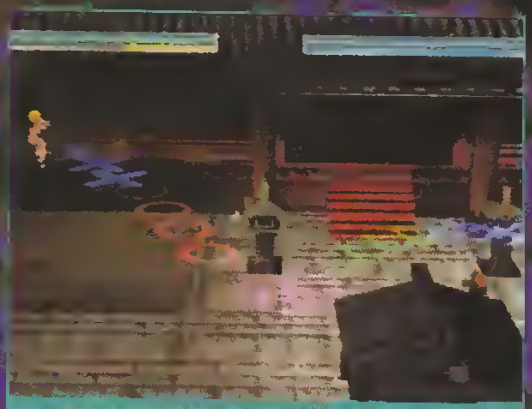
Manque de combats à l'arme blanche.

Destrega

PlayStation

Le champ de force fait ricocher les attaques magiques : c'est votre assurance vie !

Le mode Training est idéal pour s'exercer à se plaquer derrière les obstacles.


Or ce n'est pas une pub chomée pour la PlayStation, ça !

VIBREZ

REPLAY*

Jeux vidéo et internet. Replay est l'émission des branchés multimédia sur MCM.

Le 28 novembre, émission spéciale L'EXODE D'ABE

Making of du nouveau jeu et interview de ses créateurs.

INFORMATIONS ET ABONNEMENT SUR LE 3615 MCM *(2,23 F LA MINUTE)

MCM ON CONNAIT LA MUSIQUE

* Diffusion : Samedi 13h00, lundi 23h30 et mercredi 14h00 et 21h30

Capcom Generation Vol. 2

machine
PLAYSTATION
éditeur
CAPCOM
texte
JAPONAIS

Makaimura, Tomokimura et Chomakimura sont des noms qui ne vous disent sûrement pas grand-chose. Mais derrière se cache probablement la série de jeux d'action/plate-forme la plus mythique : celle des Ghost'n Goblins. C'est vous dire avec quelle impatience j'attendais cette deuxième compilation des grands hits de Capcom. Et cette attente a été récompensée ! Ghost'n Goblins (J-5) et

Ghouls'n Ghosts (J-6) n'est pas pour une ride. Ce n'est pas le cas de Super Ghouls'n Ghosts (J-7), qui reste en-deçà des deux premiers. On peut noter ainsi toute la différence qui y a entre deux bonnes d'arcade, même ancienne, et un jeu Super Nintendo. En tout cas, si vous êtes fans de la série, n'hésitez pas, il faudra avoir les bonnes d'arcade pour avoir mieux, mais c'est bien plus cher !

Wander

KOF Collection

machine
SATURN
éditeur
SNK
texte
ANGLAIS

Bon, vous savez tous le bien que je pense de King of Fighters. Cette compil regroupe les éditions 95, 96 et 97, accompagnées de l'ancienne cartouche

même pour le 95 (la nouvelle cartouche est nécessaire pour les deux autres)... Ce qui vous l'obtiennent jusqu'à plus ! Mais encore une fois, ces titres sont tous disponibles d'occasion à un prix attractif, alors cette compilation semble un peu superflue. Surtout qu'on vit sacré de la Saturn, vous le possédez sans doute déjà tous. En attendant le K.F.'98 de la Dreamcast, peut-être...

Reyda

1998 Rally de Africa

machine
PLAYSTATION
éditeur
PRISM ARTS
texte
ANGLAIS

Et un nouveau jeu de rallye, un ! Comme son nom l'indique, il se prend dans l'Afrique. On se tape la course dans les dunes de Casablanca, les pistes de

Dakar ou encore les neiges enneigées du Kilimandjaro pour ne citer que quelques-uns. La jouabilité est identique à celle de Suga Rally, avec les virages négociés en longues derapages contrôlés. Il manque donc d'une conduite plus arcade, loin d'être

désagréable. La gestion des collisions tempère cependant mon enthousiasme d'autant plus que les graphismes sont un peu juste par rapport à la concurrence actuelle. Bref, c'est le genre de petit jeu qu'on se plaît à jouer... à condition de ne pas avoir à l'acheter !

Wolfen

Samurai Collection

machine
SATURN
éditeur
SNK
texte
ANGLAIS

Cette compilation regroupe les deux derniers titres SNK de la série Samurai Shodown : Zankuro Musouken (Samurai 3) et Amakusa Kohrin (Samurai 4). Ils ne fonctionnent

qu'avec la cartouche Kom que vous avez sans doute si vous êtes un authentique aficionado de la Saturn. Sachez que ces titres ont pris un sacré coup de vieux, et seule la 4 vaut encore le coup. Mais vous pouvez le trouver d'occasion pour pas cher, aussi réfléchissez avant d'acquérir cette compilation.

Reyda

Shining Force 3, Épidose 3

machine
SATURN
éditeur
CAMELOT
texte
JAPONAIS

La saga de Shining Force continue sur ces lancée, avec cette dernière partie de la trilogie constituant le troisième volet de Shining Force. À l'instar des numéros volets précédents, il s'agit d'un RPG tactique d'un très supérieur

animations et adversaires relativement intelligents. On retrouve des personnages issus des Shining Force 3.1 et 3.2, ainsi que le même interface. Les connaisseurs n'aurons donc aucun mal à s'adapter au jeu, bien qu'ils pourront à côté du scénario.

Wolfen

GARY OLDMAN · WILLIAM HURT · MATT LeBLANC · MIMI ROGERS · HEATHER GRAHAM

9 DECEMBRE

PERDUS DANS L'ESPACE

METROPOLITAN FILMEXPORT

NEW LINE CINEMA

Player Station

Les plans et soluces sur PlayStation

ODDWORLD L'EXODE D'ABE

LES PLANS COMPLETS

Attention : Abe vous fait de l'œil en couverture !*

En kiosque le 20 novembre

Hors-série Player Station

Les plans et soluces sur PlayStation

SPYRO THE DRAGON

Les plans complets + la démo jouable

En kiosque le 6 novembre

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TESTS

TOUS LES JEUX TESTÉS

PlayStation

L'Exode d'Abe
Breath Of Fire III
Duke Nukem Time To Kill
Spyro le Dragon
Tenchu
Formula One 98 86
Bust A Groove 88
Colony Wars Vengeance
All Star Tennis
Victory Boxing 2
Megaman Legends
Blasto
ODT
Rogue Trip
Test Drive V 76
The Unholy War
Ninja 12
Rush Down 22
Lemmings 126
NHL 99 128
Megaman X4 12
Nascar 99
V 2000 12
Megaman 8 29
Actua Tennis 130
NFL Xtreme 30
Legend 10

Nintendo 64

F-Zero X 74
1080° 82
Bomberman Hero 94
Extreme G2 98
Starshot 104
Holy Magic Century 124
SCARS 64 130
Waialae Country Club 131

Neo-Geo

King of Fighters '98 90

LES TESTS DÉCODÉS

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Données techniques

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Barème de prix des j
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

L'EXODE D'ABE

Avec des nouveautés délirantes et un système de sauvegarde parfait, la vieille peau tripée va encore faire parler d'elle. Si vous n'avez jamais goûté à la saga Oddworld, c'est le moment de vous y mettre. Suis-moi... tout de suite !

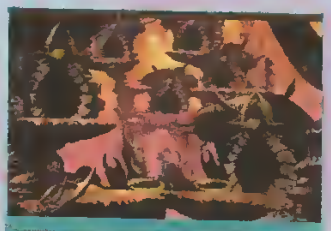
Abe, le p'tit gars pétomane est de retour ! Celui que l'on a surnommé l'antihéros le plus drôle des jeux de plate-forme en 2D n'a pas perdu la main, et ce deuxième épisode a tous les ingrédients d'une excellente suite. Bien sûr, avec des décors et un scénario à peine changés, l'Exode d'Abe est globalement très proche du premier volet. Mais, Oddworld Inhabitants a su ponctuer l'aventure de quelques nouveautés géniales, suffisantes pour nous combler.

Que ceux qui découvrent Abe pour la première fois ne s'attendent pas à jouer à un jeu de plate-forme classique, dans lequel il faut éviter les embûches et résoudre des énigmes pour avancer dans les niveaux. Abe est bien plus que cela : il doit sauver une centaine de Mudokons au fil de l'aventure, et aura des comptes à rendre à son peuple si des congénères ont été oubliés ou sont morts accidentellement !

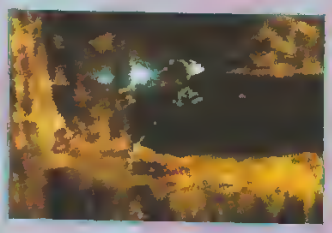
Et pour couronner le tout, la grande nouveauté de ce deuxième épisode est l'apparition de traits de caractère chez les Mudokons. Dépressifs, malades, ivres morts, vexés... Vous aurez le droit à la totale ! Cela pimente considérablement l'aventure, car il faut user de toutes les précautions

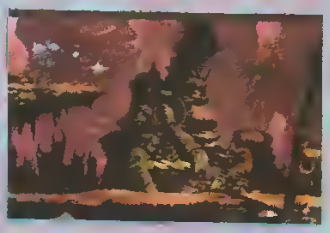
TRANSFERTS EXPRESS

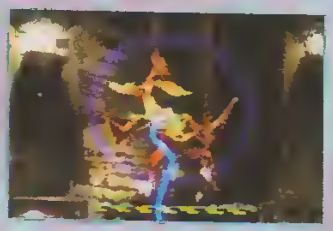
Vous retrouverez quelques grands classiques, comme les téléporteurs et les bouches d'aération qui permettent de transporter Abe d'un bout à l'autre du niveau.



Comme dans le premier épisode, les cavernes des Scrabs et des Paramites font partie de l'aventure.





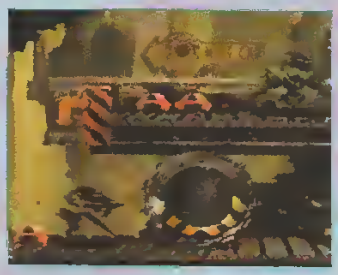


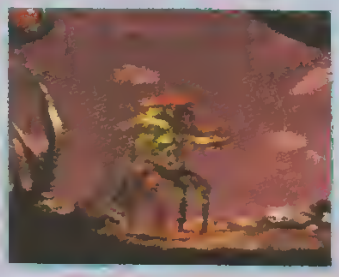
POUVOIRS AUGMENTÉS

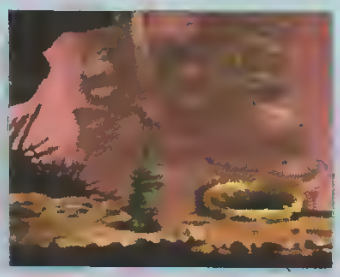
Depuis le premier épisode, Abe a considérablement développé ses pouvoirs. Entre invisibilité, docteur en pédiatrie, pets à la bière explosifs, envoûtement massif et mutation démoniaque, vous irez de surprise en surprise ! Ces nouvelles possibilités ont permis d'enrichir et de diversifier les énigmes, ce qui sauve le jeu d'une similitude un peu trop marquée avec le volet précédent.

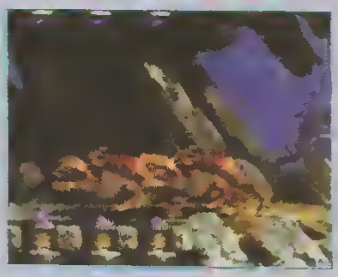
So long Abe !

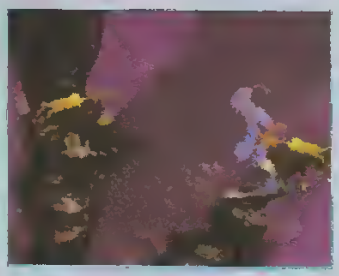
La vieille peau fripée a fait son temps... L'Odyssée et l'Exode d'Abe étant la première partie d'une quintologie de cinq personnages différents, le moment de passer la main est venu. D'ailleurs, Oddworld nous a confiés que les fans de la saga auront bientôt le bonheur de découvrir un nouveau personnage, Munch, dans un jeu entièrement en 3D temps réel. Il ne nous reste plus à espérer qu'il sera aussi drôle et attachant qu'Abe...

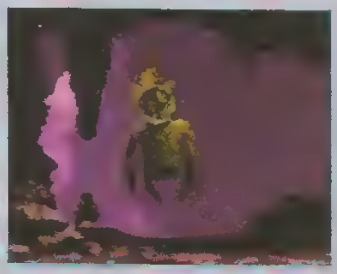


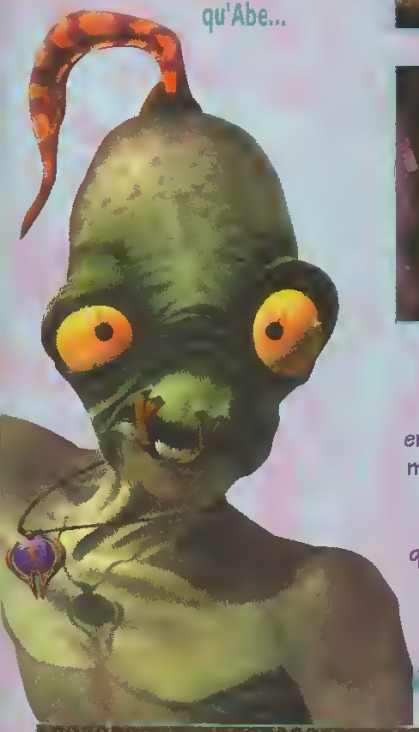












LES ENNEMIS DE LA PLANÈTE ODDWORLD

Voici votre tableau de chasse ! À part quelques nouvelles têtes, Abe retrouve la plupart de ses ennemis traditionnels. Si vous ne pouvez que rarement les affronter en direct, il faut faire preuve de la meilleure ruse pour leur échapper. Parfois, cela implique même d'organiser une petite bagarre générale entre eux ! Les Paramites et les Scrabs sont par exemple très friands de vers... et l'inverse est également vrai. Les énigmes pour échapper à vos adversaires ne manqueront pas de vous arracher quelques neurones au passage. Enfin, la bonne nouvelle de cet épisode, c'est qu'Abe peut maintenant envoûter cinq créatures différentes : Slig, Glukkons, Scrabs, Paramites et Hélicoptère avec, pour chacun, un langage complet à utiliser... Mais la touche Rond (tirer) restera votre favorite. De grands moments en perspective !

Une fois dans la roue motrice, plus rien ne vous résiste : ni les mines, ni les mitraillettes des Sligs... Un nouveau véhicule explosif !

pour bien manager l'équipe, d'autant plus que Abe a désormais besoin de ses amis pour résoudre les énigmes. Comment ouvrir une porte si celui qui doit actionner le mécanisme est complètement hystérique ! L'idée est excellente et la réalisation parfaitement cohérente tout au long du jeu. Il faut dire que voir Abe foutre une baffe à un Mudokon bourré est hilarant et n'a aucune chance de vous lasser. D'ailleurs, même si vous devez impérativement vous limiter à une seule claque pour éviter de fâcher votre congénère, il est à parier que 100 % des joueurs se lanceront dans une séance de tête à claque... juste pour voir ! Surtout sauvegardez avant car votre Mudokon finira par mourir. Eh oui, même dans un jeu « trash », il ne faut pas abuser des mauvaises choses.

Si rapidité et dextérité sont des qualités indispensables pour réussir les tableaux, l'Exode d'Abe se vit plus comme un jeu d'aventure qu'un jeu de plate-forme à la Crash Bandicoot. Pas de sol qui s'écroule, pas de cadeaux bonus à accumuler... la plupart des énigmes consistent à ruser

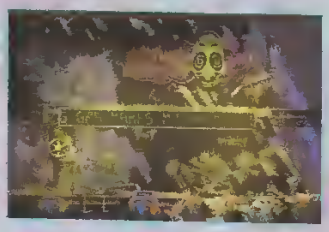
Même au sein d'une race, les ennemis se battent entre eux. Ici deux mâles en plein tournoi. Mais où est la femelle ?

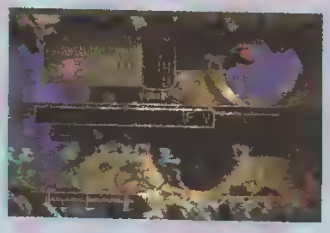
pour échapper à vos adversaires. Globalement, il y a peu de nouveaux ennemis depuis le premier épisode, mais Abe est maintenant capable d'envoûter la plupart d'entre eux, y compris les Scrabs et les Paramites.

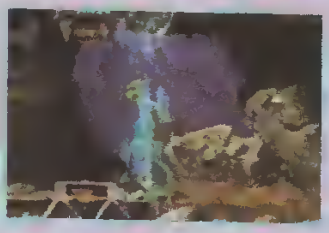
décalée du jeu atteint ainsi son summum quand Abe, après avoir bu de la bière, envoûte ses proutes pour aller faire exploser des mines ! Enfin, les fans verront d'un bon œil l'apparition de nouveaux pouvoirs délirants. Abe peut, par exemple, devenir invisible ou muter en une redoutable créature qui explose ses ennemis en une nanoseconde ! La présence de telles idées a permis d'enrichir et de diversifier les énigmes. Même si les tableaux ont tendance à se suivre et à se ressembler, vous avez à votre disposition suffisamment d'éléments pour faire preuve d'ingéniosité et prendre votre pied à chaque nouveau niveau.

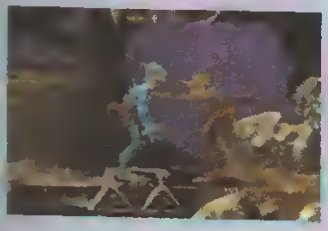
« Dramatico-hilarant »

Dans l'Odyssée d'Abe, les Mudokons avaient déjà servi de matière première à la réalisation d'un gâteau. Aujourd'hui, ce sont leurs os qui entrent dans la composition d'un mystérieux breuvage. Entre humour et tragédie, les séquences de cinématique sont de véritables chefs-d'œuvre.









MANAGEMENT EN SÉRIE

Les Mudokons mènent la vie dure à Abe. Dépressif, malade, bourré, vexé ou aveugle, chacun demande une attention particulière. Le langage, contrôlé par dix combinaisons de touches différentes, s'est considérablement enrichi pour répondre à ces situations. Abe peut maintenant foutre des claques ou s'excuser en tapotant les épaules. Avant de libérer vos congénères, demandez-vous toujours si vous avez besoin d'eux pour résoudre une énigme. Eh oui ! Abe ne travaille plus en solo, ce qui a pour effet de changer sensiblement l'approche du jeu. Plus de « je-men-foutisme » ! Que ceux qui ont terminé l'Odyssée d'Abe sans sauver la moitié des Mudokons se sentent vieés !

En prenant possession de leur corps, vous jouez un autre personnage, avec un langage propre, capable de tirer sur des leviers ou de déclencher des bagarres générales dans le camp adverse... Impossible de s'ennuyer vu l'humour et l'inventivité des situations. D'ailleurs, il n'y a pas que sur les ennemis qu'Abe peut utiliser son pouvoir. L'ambiance complètement

Quand le rayon infrarouge passe sur Abe, pas un geste ! Ou vous risquez de réveiller les Sligs en déclenchant l'alarme.

Abe est sur le tapis noirs pair, mais dès qu'il aura actionné les leviers, les vers partiront à sa poursuite. À vos marques...

ALORS LA, ON DIT BRAVO !

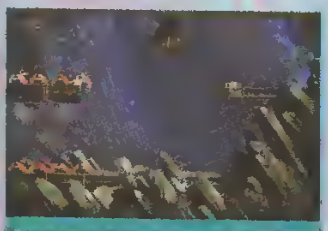
Au-delà de toutes ces nouveautés, l'Exode d'Abe a su apporté une amélioration majeure au système de sauvegarde. Si le lot quotidien des fans de plate-forme est de recommencer dix fois un passage difficile, il est particulièrement ennuyeux de devoir se retaper des tableaux déjà acquis pour revenir au point où le perso est

L'EXODE D'ABE

Couchées, salées bêtes ! En enfourchant le Slig, vous vous êtes fait le meilleur allié pour exploser cette horde de molosses...

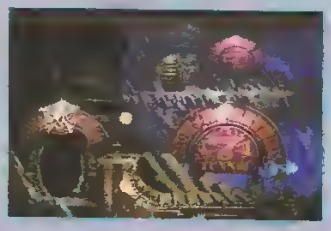
Aaargh... Abe vient de muter en monstre et n'a plus rien du gentil petit Mudokon aux grands yeux globuleux. Hilarant !

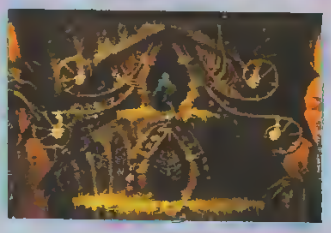
mort. Eh bien, fini la prise de tête ! Avec la « sauvegarde rapide » de l'Exode d'Abe, vous pouvez sauver à n'importe quel point du jeu, le tout en une seconde à peine. En ne revenant jamais en arrière, toute votre énergie est désormais concentrée sur les tableaux en cours. La perfection même ! Ce système aurait pu raccourcir la durée de vie du jeu, mais ne vous inquiétez pas, avec une aventure qui tient désormais sur deux CD, vous ne serez pas lésé de ce côté-là. Avant d'arriver au cœur de la brasserie pour libérer les derniers Mudokons, Abe suit un long parcours avec un itinéraire parfois non linéaire, ce qui ne gâche rien. Les décors sont somptueux et prouvent une fois de plus qu'un beau jeu peut se passer de 3D. Puisqu'il s'agit en plus d'un bon jeu, à la réalisation parfaite et à l'humour toujours présent, la seule chose à faire est de se frotter les mains et de se jeter dans un bon gros fauteuil pour le savourer d'une traite !

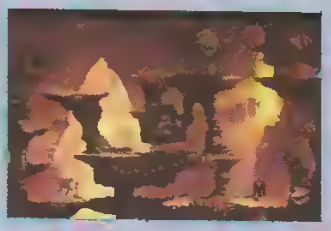


Pour une séquence de dommage intensive, rien de tel qu'un petit lancer de pierres... à condition de savoir viser !

Clara Loft,
Abe aucoup aimé.







EN SCÈNE !

Rares sont les jeux en 2D avec un graphisme aussi fouillé et magnifique. Même si globalement, les décors ont peu évolué depuis le dernier épisode, certains tableaux sont uniques et font penser à des planches de Moebius.

développeur ODDWORLD INHABITANTS
éditeur GT INTERACTIVE
textes FRANÇAIS
genre PLATE-FORME
joueur(s) 1 À 2 (MODE COOPÉRATIF)
sauvegarde MEMORY CARD
continue NON
difficulté PROGRESSIVE
durée de vie BONNE
prix A B C D E F

94%

PLAYER FUN 95%

en résumé

La suite très réussie d'un jeu inventif et plein d'humour, à classer sans hésiter parmi les meilleurs titres de plate-forme.

GRAPHISME 95%
Les décors sont dignes du coup de pinceau de maître.

ANIMATION 96%
Les animations ont été soignées jusque dans les moindres détails.

SON 97%
À la fois réalistes et complètement décalés, les bruitages sont à hurler de rire !

JOUABILITE 95%
La maniabilité est très bonne. Si vous psychotez sur un passage difficile, ne vous en prenez qu'à vous !

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

LA PLUS CÉLÈBRE DES AVENTURIÈRES de charme repart pour de nouvelles aventures, de l'Inde mystérieuse au pacifique sud, un HIT INCONTOURNABLE PSX

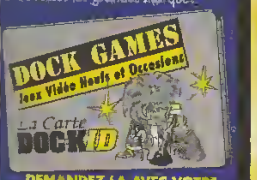
DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre cirque du jeu vidéo.

A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.

A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion

A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

Abe est de retour pour sauver ses compagnons dans un des jeux de plateforme les plus réussis sur Playstation PSX

34 missions, plus de 100 cartes multijoueurs, 12 unités encore plus puissantes. La stratégie prend une nouvelle dimension. PSX

15 NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

LIMOGES CENTER
15, rue du Consulat
05.45.94.43.15

NEVERS
1 bis, rue de Rémigny
03.86.61.23.32

BRUXELLES CENTER
41, rue Marché aux Poulets
Tél. (en cours)

CALAIS CENTER
28, rue de la Tannerie
03.21.19.49.59

LA ROCHE SUR YON CENTER
Place de Vendée
101, bd Aristide Briand
02.51.47.39.52

SAINTES CENTER
15, avenue Gambetta
05.46.70.35.89

LORIENT CENTER
5, passage du Blavet
02.97.21.69.73

MONTBELIARD
12, Faubourg de Besançon
03.81.91.00.52

BARENTIN CENTER
Galerie Carrefour
C/Cial du Mesnil Roux
02.35.91.98.88

VANNES CENTER
4, rue des Vierges
02.97.42.60.60

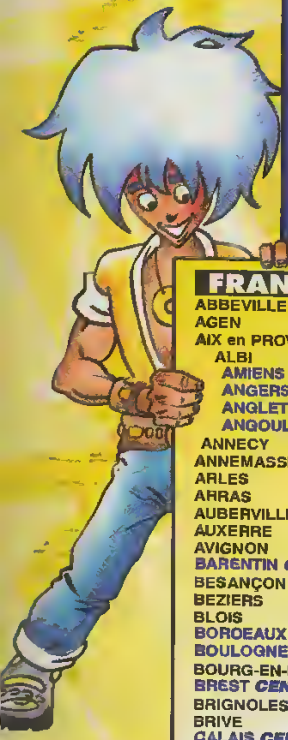
ANGOULEME CENTER
47, rue de Périgueux
05.45.94.43.15

ARLES
34, rue du 4 Septembre
04.90.96.84.81

MONTARGIS
7 bis, rue de l'ancien Palais
02.38.98.00.67

ABBEVILLE
53, rue Maréchal Foch
03.22.24.90.80

ST QUENTIN
Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19



FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80
AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.65
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.68.14
ANGLET CENTER	Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	Tél : 04.90.96 84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER	Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.28
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.74.22.71.74
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER	Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.75.77.42
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.78
CHATEAU-GONTHIER Corner	Tél : 02.43.70.37.46
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER	Tél : 03.44.28.68.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.83.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.66.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE sur YON CENTER	Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.35.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER	Tél : 03.21.28.45.46
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LIMOGES CENTER	Tél : 05.45.94.43.15
LORIENT CENTER	Tél : 02.97.21.69.73
LYON	Tél : 04.78.60.33.80
MACON	Tél : 03.85 40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.58
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.38.51
MONTARGIS	Tél : 02.38.98.00.67
MONTAUBAN	Tél : 05.63.66.57.33
MONTBELIARD	Tél. : 03.81.91.00.52
MONTELIMAR	Tél : 04.75.01.75.62
MORLAIX	Tél : 02.98.46.11.46
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NEVERS	Tél. : 03.86.61.23.32
NÎMES	Tél : 04.66 21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU CENTER	Tél : 05.58.72.91.32
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.28.18
REIMS	Tél : 03.26.77.96.78
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ	Tél : 05.65.66.94.58
BALLANCNES CENTER	Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER	Tél : 05.46.70.35.89
SALON de PROVENCE	Tel : 04.90.56.81.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
ST QUENTIN	Tél : 03.24.57.43.19
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.61
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.89.02
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.58.72.90
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER	Tél : 02.97.42.60.60
VOIRON Corner	Tél : 04.76.05.68.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (en cours)

SUISSE

FRIBOURG	Tél : 026.322.62.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
MORGES	Tél : 021.801.77.68
SIGNY	Tél : 022.383.03.09
SION	Tél : 027.323.63.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOMS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IALUSIAS 079.212.08.50

DOM TOM

FORT de France	Tel : 05.96.63.12.13
POINTE á PITRE	Tél : 05.90.93.20.89
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

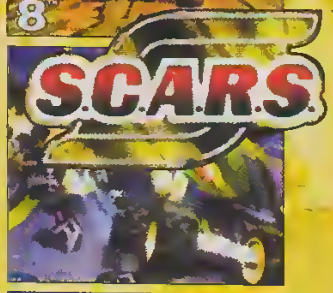
Cette nouvelle simulation au réalisme étonnant vous permet d'incarner l'un des 8 meilleurs joueurs mondiaux PSX

NEW

Un mode de jeu révolutionnaire, proche du jeu d'aventures... Près de 300 voitures disponibles. De véritables sensations de pilotages grâce à la «DUAL SHOCK». PSX

DUAL PACK
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE
790F

NEW



Entrez dans la peau d'un véhicule animal pour disputer la course la plus folle et la plus meurtrière du 4ème millénaire. PSX / N64

CONSOLE NINTENDO 64
(Distributeur Officiel Nintendo France)
790F

CONSOLE NINTENDO 64 + ISS 64
999F

LE JEU LE PLUS ATTENDU DE L'ANNÉE ARRIVE ENFIN. Admirez les paysages, résolvez les énigmes, affrontez monstres et chevaliers noirs... L'AVENTURE NE FAIT QUE COMMENCER N64

Soutez, accomplissez des figures spectaculaires, traversez rivières glacées et rues ennigées, tout est permis... Couvrez-vous bien et partez à fond dans la poudreuse !!! N64

Incarnez ShortShot, un jongleur malouf à travers des décors en 3D dignes de Mario 64 N64

GAME BOY COLOR
RÉVOLUTIONNAIRE !!!
LE GAME BOY VA VOUS EN FAIRE VOIR DE TOUTES LES COULEURS

Nintendo

30 véhicules, 24 parcours entièrement en 3D pour la course futuriste la plus rapide sur N64

Bork, l'abeille guerrière vous fera tourner la tête dans ce shoot en 3D intégrale N64

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale. *Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :*

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOCK-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES deposées

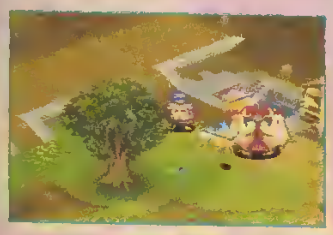
BREATH OF FIRE III

Depuis Final Fantasy VII, peu d'éditeurs se sont risqués à commercialiser un RPG. Presqu'un an après, Capcom tente sa chance avec Breath of Fire III. Et mon petit doigt me dit qu'il va créer la surprise de cette fin d'année...

Une fois n'est pas coutume, le public français va encore prendre une saga RPG en cours. L'exemple le plus frappant en la matière est indiscutablement Final Fantasy que nous avions officiellement découvert lors du septième épisode ! Le cas de la saga de Breath of Fire, signée Capcom, est cependant un peu différent car si la majorité du public français va pouvoir la découvrir dès son troisième épisode, rappelons toutefois que le second volet de BOF avait été officiellement commercialisé en France sur la SNES... mais à 2 000 exemplaires seulement. Aussi, rares sont les joueurs qui ont eu le privilège de se pencher sur son cas. Inutile de se lamenter sur le passé, le mal est fait. Fort heureusement, quelle que soit la saga, prendre le train en marche ne pose aucun problème.

Y A PAS QUE LA 3D DANS LA VIE !

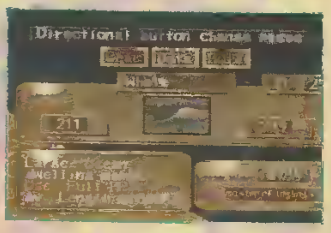
Lorsque Breath of Fire est arrivé, je me suis immédiatement porté volontaire pour découvrir le chemin parcouru entre Breath of Fire II (SNES) et ce troisième épisode sur PlayStation. Autant vous avouer tout de suite que j'ai été déçu. Oh, quelques instants, pas plus... il est vrai que je garde en mémoire les progrès foudroyants dont a fait l'objet la transition 32 bits de Final Fantasy. Mais



SIM CITY-LIKE

Proclamez-vous maire et aidez-les fées à bâtir un village prospère. Défrichez le terrain, construisez des magasins, une auberge, un casino, et profitez des tarifs préférentiels et des objets rares en vente.

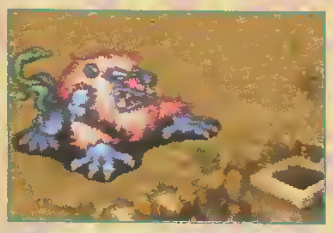
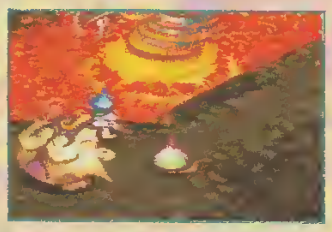
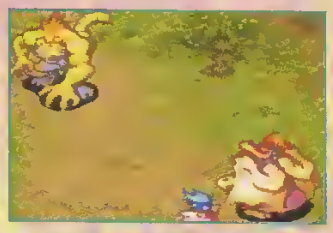
L'interface allie richesse et simplicité d'utilisation. Un exemple en la matière !

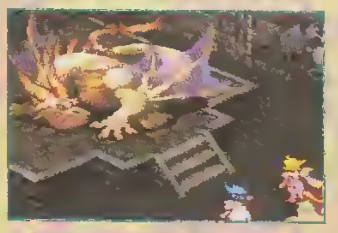
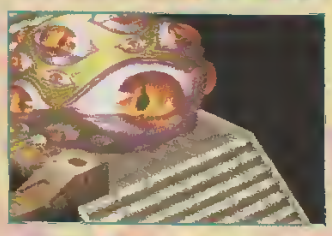
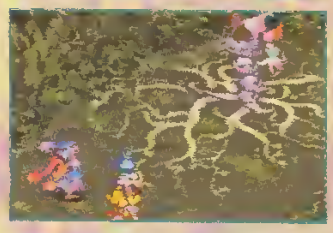


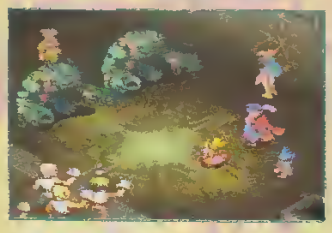
LA PÊCHE

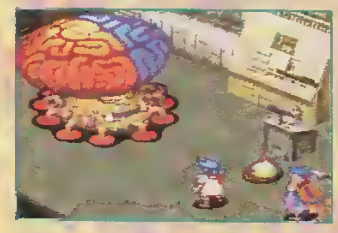
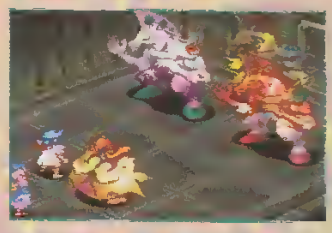
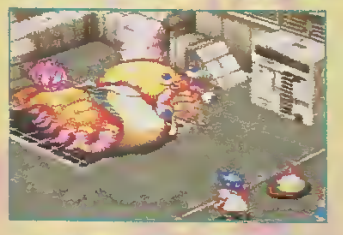
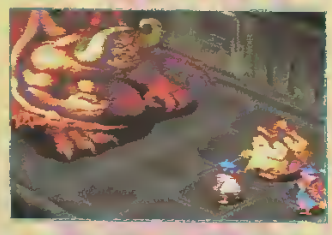
Parmi les nombreuses idées originales dont le jeu regorge, il y a la pêche. Idéale pour se détendre, cette phase de jeu est de surcroît très bien réalisée. Comme dans la réalité, vous devrez employer différents types d'appâts (leurres de profondeur, de surface, vers de terre...) selon la variété de poisson que vous souhaitez pêcher. Lorsque le poisson a mordu, faites attention à bien doser la vitesse du moulinage afin qu'il ne casse pas la ligne. Il existe en tout vingt-trois espèces de la faune sous-marine, qui vont de la vulgaire méduse à la baleine, en passant par d'autres plus farfelues comme le Manillo (un être aquatique curieux qui fait du commerce) et le calmar martien...

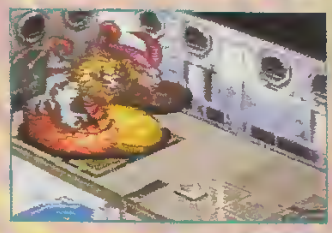
BOSS EN STOCK

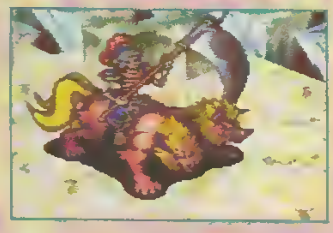










À certaines conditions, des « grands maîtres » vous enseigneront leur savoir en vous offrant de nouvelles compétences.

après quelques minutes, durant lesquelles on se laisse guider par une intro jouable, j'ai fini par être séduit par l'attitude et le caractère des personnages. Ils sont certes réalisés en 2D, mais leurs animations sont d'une richesse telle qu'ils ont la capacité d'exprimer des émotions comme l'inquiétude, la surprise ou la colère. L'environnement dans lequel sont amenés à évoluer tous les protagonistes fait, lui, l'objet d'une modélisation en 3D.

Sans un bon scénario, un RPG ne vaut pas grand-chose. Dans le cas de Breath of Fire III, il a beau susciter beaucoup d'interrogations (au départ du moins), il n'en repose pas moins sur du solide. À l'instar de Final Fantasy, les combats occupent une part prépondérante de l'action. C'est l'occasion de découvrir un autre point fort du jeu : les personnages qui composent votre groupe possèdent tous des aptitudes variées permettant de ne pas sombrer dans la routine. Parmi les sept personnages, citons Rey, le spécialiste du vol à la tire ; Nina, l'experte ès magie ; Garr, la brute épaisse ; quant au héros, il a

A l'abordage ! Un cri de guerre qui résume à merveille cette phase de jeu.

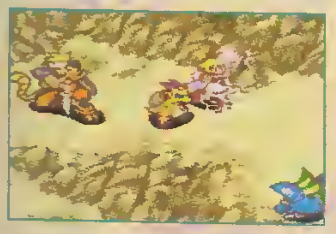
la faculté de se transformer en plusieurs types de dragons (lire encadré Les dragons). Visuellement, les effets spéciaux qui illustrent les attaques en mettent plein les mirettes, et ce dès le début de la quête. La panoplie d'attaques de chacun peut être enrichie de trois façons. La première est assez classique puisqu'elle est directement liée à votre niveau d'expérience. Plus originale, la seconde met l'accent sur votre sens de l'observation durant le combat. En utilisant cette commande, vous pourrez apprendre une technique spéciale employée par l'un de vos adversaires.

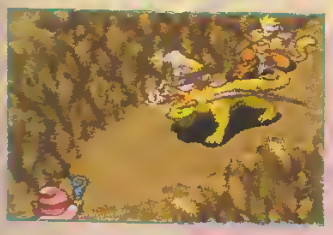
La troisième enfin est l'apprentissage auprès de grands maîtres. Ces derniers n'enseignent pas leur savoir à n'importe qui, ni n'importe comment. En régle générale, vous devrez remplir certaines conditions comme, par exemple, vous acquitter d'une somme d'argent, posséder quinze armes ou plus dans votre inventaire... Au-delà de l'aventure, le jeu propose une multitude de mini-quêtes secondaires. Clin d'œil à Breath of Fire II, ce volet développe une phase de jeu digne de Sim City qui se déroule sur le long terme. Pour vous reposer entre deux donjons, ou tout simplement lorsque vous manquez d'inspiration, allez vous occuper de votre ville. Créez-y des commerces où vous pourrez acquérir des objets rares et puissants, montez-y un casino pour vous faire un peu d'argent... Vous pouvez également vous détendre en allant à la pêche. Cette phase de jeu, elle aussi rescapée des épisodes précédents, est très bien conçue. Et pêcher les vingt-trois variétés de

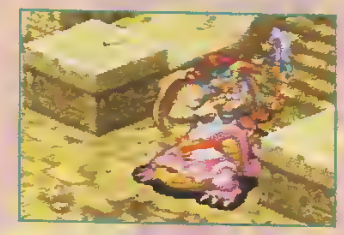
L'avis de nos pros de l'arcade !

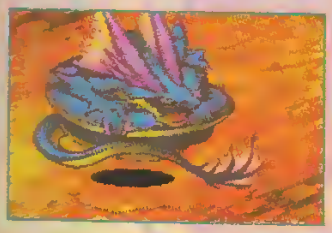
WONDER : « Dans ce nouvel épisode, j'ai beaucoup aimé la vue en 3D isométrique et surtout la gestion de la fréquence des combats. Dans les labyrinthes, ils ne sont pas nombreux, et en mode Carte, c'est le joueur qui choisit d'aller ou non à l'affrontement. C'est un bon compromis entre ceux (comme moi) qui aiment latter du monstre pour progresser en expérience, et ceux (à l'instar de Wolfen) qui pestent car ils n'avancent pas pendant ce temps. Et pour le scénario et les personnages c'est, comme d'hab', quasi parfait... »

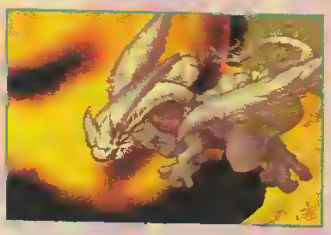
REYDA : « Surpris par l'aspect graphique pas terrible de BOF III, il faut l'avouer, on mise tout sur le savoir-faire de Capcom en matière de jeux vidéo. Avec raison car, malgré ses sprites un peu vieillots, et sa 3D sympa, sans plus, Breath of Fire III se révèle un très bon RPG, sur les plans du scénario et de la gestion du groupe. Les transformations du héros, les coups spéciaux dignes de Street Fighter et les délires de la pêche à la ligne ajoutent à la magie. »











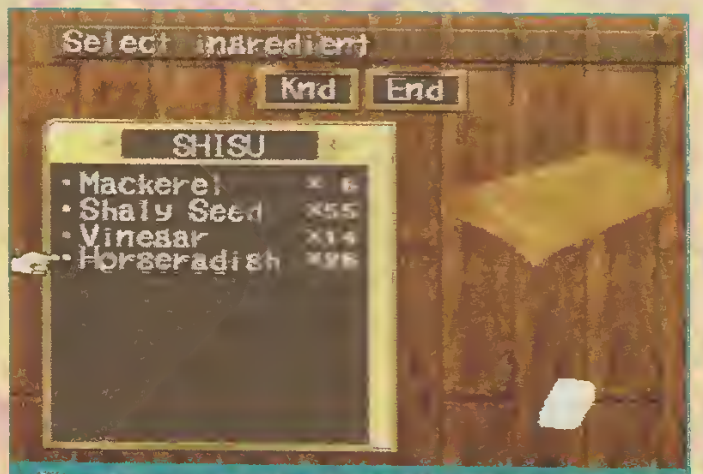
LES DRAGONS

Dans les veines du héros coule du sang de dragon. Cela lui confère le pouvoir de se transformer en dragon durant les batailles. Par ailleurs, au fil de l'aventure, il devra également récupérer des gènes de dragon dissimulés un peu partout dans le monde de Breat of Fire. Il existe en tout dix-huit gènes qui peuvent être combinés ensemble jusqu'à concurrence de trois. Et en fonction de ces combinaisons, le héros adopte une forme et des pouvoirs différents. Mais attention certaines combinaisons peuvent s'avèrer désastreuses, en particulier celles qui se traduisent par une transformation en bébé dragon (peu de points de vie, attaques minables...).

Phase de cache-cache ! Retrouvez les quatre mômes cachés dans la ville de Wyndia...

... en effectuant une rotation du décor. Cette technique s'applique dans de nombreux autres cas.

Peco, le personnage en forme d'oignon, ici en grande conversation avec l'arbre sacré Ygdrasil, est un personnage clé...



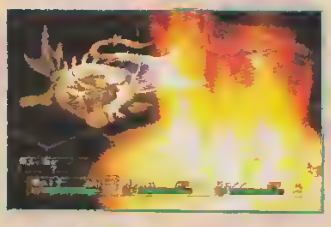
Pour déclencher un événement important, vous devez réaliser une recette de cuisine. La collecte des ingrédients est un enfer.

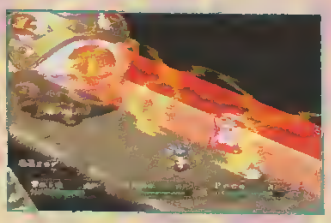
poissons constitue un très bon challenge sur lequel on passe du temps. En plus de ces mini-quêtes, des dizaines de petits challenges vous sont proposés à l'occasion d'événements ponctuels. L'opération commando pour investir un manoir, une partie de cache-cache dans une ville, ou encore la traversée du désert en s'orientant à l'aide des étoiles, telles sont quelques-unes des nombreuses phases de jeu qui viennent varier l'action.

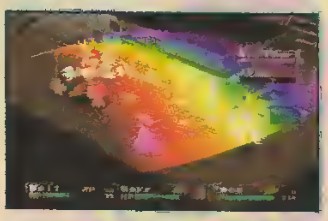
En ce qui me concerne, il m'a fallu près de 80 heures pour mener à bien l'aventure ainsi qu'une bonne partie des mini-quêtes, soit environ autant de temps que pour dépiauter FF VII. Alors, même si techniquement ce jeu n'est pas au niveau d'un Final Fantasy, jamais le vieil adage populaire proclamant que c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes n'a eu autant de sens. Autrement dit, en attendant FF VIII dont la date de sortie est encore incertaine, même au Japon, Breath of Fire III constitue un choix idéal.

Wolfen

En réparant cette antenne satellite, vous réactivez le système de téléportation inauguré dans BOF II.







LES TALENTS

Les pouvoirs des personnages se divisent en quatre catégories (ils n'ont pas forcément une origine magique) : les techniques d'attaques, les compétences de soins, d'assistance et les aptitudes générales.

PlayStation

BREATH OF FIRE III

développeur	CAPCOM
éditeur	UBI SOFT
textes	FRANÇAIS
genre	RPG
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	D

95%

PLAYER FUN 97%

en résumé

Si vous êtes obsédé par la 3D, passez votre chemin. Mais dans ce cas-là, vous ne saurez jamais ce que vous ratez...

GRAPHISME 88%
Un mariage réussi entre le bitmap et la 3D. Design des persos sympa.

ANIMATION 90%
Simple et efficace à tous les niveaux. Rien à reprocher.

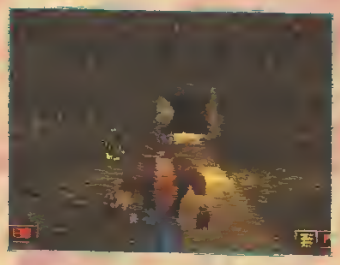
SON 91%
Variés et agréables... sauf pendant les combats où c'est toujours la même rengaine.

JOUABILITE 93%
Bien qu'assez complexe, l'utilisation de l'interface est très instinctive.

DUKE NUKEM TIME TO KILL

PlayStation

Après le succès de Duke Nukem 3D sur à peu près tous les supports, le botteur de fesses « postapocalyptique » reprend du service. La chasse à l'alien, à travers le temps, et... à la gonzesse est ouverte !



DUKE ET LA MODE

Durant son périple, Duke fait preuve d'une diversité vestimentaire peu commune. Au départ, il a la tenue que tout le monde lui connaît. Assez rapidement, il se retrouve au Far West pour jouer au shérif. Pour la circonstance, il porte une tenue que n'aurait pas reniée Lucky Luke : chapeau et bottes de cow-boy, jean et bien sûr les Ray Ban. Par la suite, lors de la visite du château de ses ancêtres, il apprend qu'il a des origines écossaises. Le port du Kilt est donc de rigueur. Et dans la Rome antique, Duke n'hésitera pas à se draper d'une toge.

Le principe de Duke Nukem 3D n'a rien apporté au jeu vidéo. Ce soft, pourtant gratifié d'un énorme succès, ne faisait que reprendre et améliorer le concept initié dans Doom, à savoir : une action en vue subjective dans un environnement 3D. L'édition « Time to Kill » n'a plus grand-chose en commun, puisqu'il s'agit cette fois d'un jeu de plate-forme, toujours dans un environnement 3D. Là encore, Duke n'apporte rien car le soft se contente de cloner purement et simplement Tomb Raider. Que ce soit l'interface ou l'action, tout évoque le hit de Core Design. Mais entre ces deux derniers épisodes de Duke, il y a un trait de caractère commun : la personnalité du héros. Et comme on a tous en nous un petit côté Duke (c'est aussi le cas de Reyda et de Wonder qui, malgré les apparences, atteignent bien leur quintal à eux deux !), on se laisse facilement embarquer dans cette chasse aux aliens.

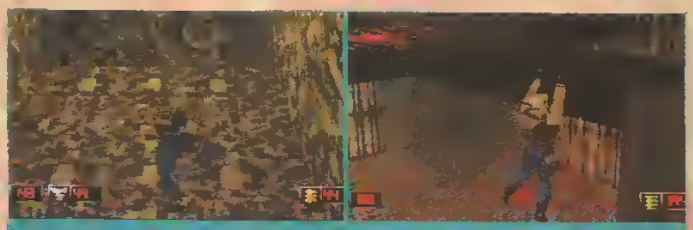
« DU GORE ET DU GONZOLA »

Cet intertitre, comme les suivants d'ailleurs, est un peu le reflet de « l'humour de CRS » qui caractérise

Les textures atteignent parfois la qualité de celles de Tomb Raider 1. Dommage que cela ne soit pas plus fréquent...

L'avis d'un killer

ROBBY : « Lors de la sortie de Quake sur PC, j'ai totalement laissé tomber Duke Nukem. Là, il n'y avait pas photo ! J'ai même classé Duke Nukem dans la catégorie " jeu auquel je ne jouerai jamais ". Puis Stone ayant besoin que je lui tienne l'autre paddle pour son test, alors... Cela a été une découverte ! Ce nouvel épisode des aventures du macho en marcel rouge est tout à fait réussi. Baston, exploration, jurons et filles canons, le cocktail est détonant ! »



La panoplie de mouvements de Duke est un clonage de Tomb Raider.

fleurette aux gonzesses dans de bonnes conditions. Tout commence devant (puis dans) un night-club où, malgré l'invasion des aliens, des filles de petites vertus s'évertuent à faire leur show. Regardez bien ces filles, car bientôt vous ne les reconnaîtrez plus.

« MONTRE-MOI TES FÉFESSES POUPÉES »

Ce bas quartier de Los Angeles a été littéralement envahi par des porcs de l'espace, parés d'uniformes de flics. Petit détail amusant, les initiales LAPD (Los Angeles Police Depart-

LES ALIENS

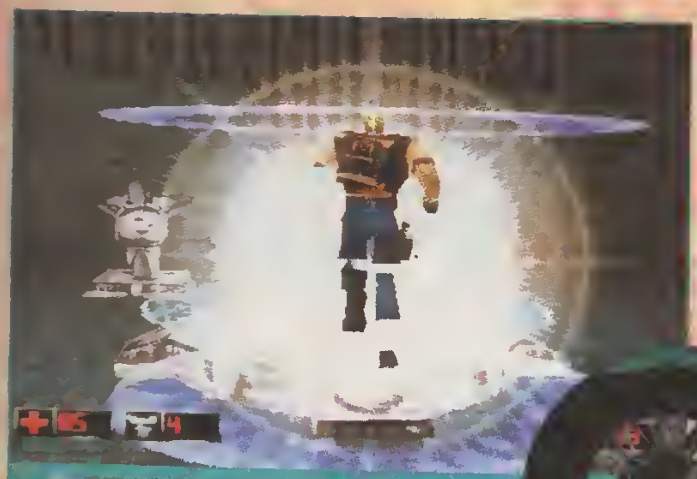
Excepté les cochons de l'espace vraiment fun, les extraterrestres sont à côté de la plaque. Les méduses volantes ou les panthères à station debout : bof ! Sans parler des confrontations contre des robots et autres chars de combat...

Duke. Il faut savoir qu'il passe son temps à commenter tout ce qu'il fait (et ce qu'il aimerait faire). La voix originale est un peu un mélange entre Stallone et Mike Hammer. Sachant que les traductions françaises sont souvent catastrophiques, on pouvait s'attendre au pire. Eh bien non ! GT a très bien joué le coup en trouvant un comédien ayant les mêmes intonations. Il est clair qu'une voix de tantouze serait vraiment très mal passée. Deuxième surprise, le style — cru — des textes anglais a été respecté ; peut-être pas au mot près,

Voici l'accueil « enthousiaste » qui vous ait réservé à votre arrivée au Far West !

mais le sens et l'idée y sont. La personnalité et la philosophie de Duke restent intactes : on va pouvoir botter des fesses d'aliens et compter

En utilisant les téléphones publics, vous tombez sur une dénommée Lara, plus chaude que jamais.



Trouvez trois cristaux de couleur pour activer et emprunter le portail temporel

Cette photo met en évidence les similitudes avec Tomb Raider en ce qui concerne l'aspect plate-forme.

LE CLIP

L'intro du jeu est un véritable clip en images de synthèse en haute résolution. D'une durée d'environ deux minutes, l'action endiablée est rhytmée par un morceau d'enfer signé par d'illustres anonymes, qui, à mon humble avis, gagnent à être connus. Cette vidéo présente le personnage et son environnement à ceux qui ne le connaîtraient pas encore.

ment) se sont transformées en LARD, bien plus représentatives du faciès porcin de l'ennemi. Ce nettoyage par le vide est l'occasion de vous familiariser avec l'aspect combat qui ne constitue plus que 50 % de l'action (contre 80 % dans Duke Nukem 3D). L'affaire se poursuit dans le métro où on s'attaque aux 50 % restant : exploration et plate-forme, rythmées quand même par quelques combats sporadiques. Au cours de ce périple souterrain, vous collecterez trois cristaux de couleur, qui dans n'importe quel autre jeu se seraient appelés « clefs ». Vous aurez alors l'occasion de passer en revue la plupart des mouvements de Duke qui, il faut le croire, à fait un stage dans le camp d'entraînement de Lara (roulé-boulé, saltos, pas furtifs ou latéraux, escalade, grimper aux échelles, nager...) ! Une fois ces trois clefs collectées, vous serez en mesure d'activer le portail temporel afin de continuer à botter des fesses d'aliens dans le passé.

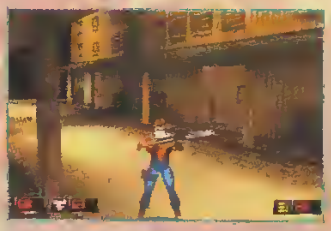
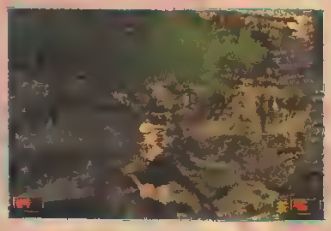
Le jet-pack permet d'ignorer un passage de plate-forme délicat. Un objet à préserver au maximum.

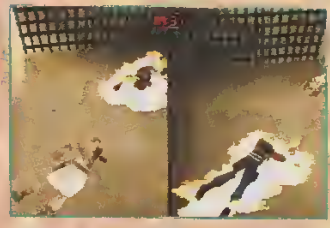
« MOURIR, C'EST PAS UNE VIE P'TIT GARS »

Votre visite du Far West est un peu plus tordue, mais l'arsenal s'enrichit de presque toutes les armes disponibles, et on passe en revue la quasi-totalité des objets de Duke. Si le jet-pack (bien pratique pour se tirer des phases de plate-forme galères), et les lunettes de vision nocturne sont toujours présents, on note la disparition de l'« holoduke » dont l'utilité est contestable en aventure, mais bien pratique en mode Multijoueur.

Dans son ensemble, la réalisation du soft est excellente. Les graphismes

L'ARSENAL DE DUKE



LE MODE DEUX JOUEURS

C'est le mode Multijoueur qui a été en grande partie la cause du succès de Duke Nukem 3D. Les développeurs ne pouvaient donc pas faire l'impasse sur un tel mode. Toutefois, le volet Time to Kill prenant une orientation plutôt plate-forme, l'action et la jouabilité ne se prêtent pas vraiment à de tels duels. Ces derniers ont pour cadre les niveaux bonus du mode Aventure et regorgent d'options, d'armes et de munitions. En fait, cet arsenal permet de remplir son objectif : flinguer son adversaire, le plus vite et le plus souvent possible.

sont tout particulièrement réussis — en particulier les décors dotés de textures assez fines. En revanche, le design des aliens laisse quelque peu à désirer. En effet, si l'on excepte les porcs de l'espace (rien que le nom m'amuse), les autres espèces dénotent un cruel manque d'imagination. L'animation, quant à elle, n'est pas transcendante, mais tient la route.

Bref, Time to Kill constitue un challenge parfait pour joueurs confirmés. Si je devais faire un choix entre Time to Kill et Tomb Raider III, eh bien... je serais bien emmerdé. Une chose est sûre, Lara Croft a du mouron à se faire face à cette concurrence inattendue.

Wolfen,
chaud pour Tomb Raider III.

Le jeu propose pas mal de détails gore. On est cependant loin d'un Turok 2 !

DUKE NUKEM TIME TO KILL

développeur	N SPACE
éditeur	GT INTERACTIVE
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME 3D
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	7
difficulté	COSTAUD
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

91

PLAYER FUN 95%

en résumé

Même s'il s'inspire de Tomb Raider, ce Duke Nukem version plate-forme 3D est un vrai régal. À ne pas mettre entre toutes les mains !

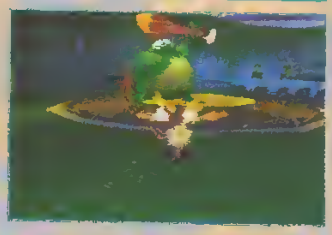
GRAPHISME 91%
Globalement sympa. Mention spéciale pour les textures des décors antiques.

ANIMATION 85%
Quand il y a du monde, l'animation souffre de légers ralentissements.

SON 96%
Les voix en français sont dignes de la VO ! Si vous connaissez Duke...

JOUABILITE 87%
Assez proche de Tomb Raider ; autrement dit, il faut s'y faire.

SPYRO LE DRAGON



Ce n'est pas parce que Spyro est estampillé « jeunesse » que c'est un jeu de gamin. Lisez et vous comprendrez !

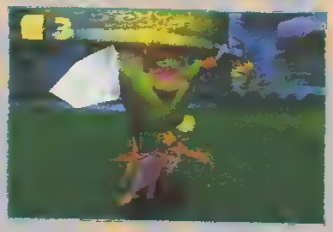
Je vous vois déjà venir, tendance fier-à-bras: « Avec tous les aliens que je tabasse au petit déj', vous pouvez vous le garder votre Spyro ! ». Ou peut-être façon vétéran du jeu : « Pas de temps à perdre sur un petit jeu gentil, j'ai un Metal Gear sur le feu ». Détrompez-vous, Spyro n'a rien d'un petit jeu. Et s'il est conçu pour plaire aux plus jeunes, il a également de quoi attirer les fondus de jeux vidéo, ceux qu'on nomme « hardcore gamers » outre-Atlantique. D'abord, et c'est ce qui frappe en premier lieu, Spyro est très, très beau. C'est bien simple, on dirait un jeu N64 sans les effets de flou ! La 3D est bourrée de détails, les décors sont vivants et attractifs, et seuls les plus observateurs remarqueront le léger manque de polygones sur certains ennemis. C'est dans le même esprit qu'un Walt Disney, mais en plus beau et plus fluide !

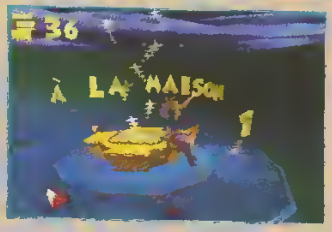
Le petit gars vêtu de bleu est un voleur d'œufs ! Grillez-lui les moustaches !

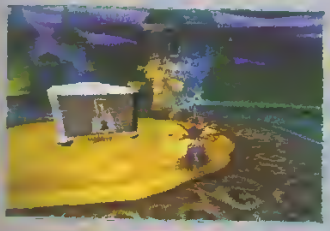
Loin des clichés répétés, du genre

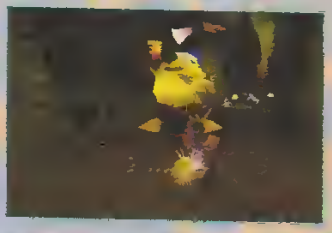
DE GENTILS ENNEMIS

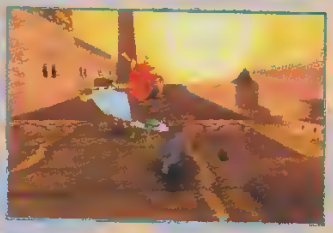
La plupart des adversaires sont du genre inoffensif ; vous pouvez les esquiver sans crainte. D'autres, qui en général bouchent le passage, sont beaucoup moins pacifiques !



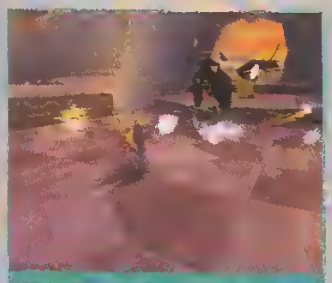








« space marine » ou « kick boxer », vous incarnez ici un tout jeune Dragon qui doit sauver ses congénères, transformés en statues de cristal par un gros méchant belliqueux. En termes de jeu, des tas d'actions vous sont permises : souffler du feu (par les narines s'il vous plaît), galoper tête baissée, donner de grands coups de cornes et planer à l'aide de vos petites ailes. Et ce n'est pas



Pour éviter l'assaut de ces moloesses, la roulade de côté (R1 ou L1) s'impose.

innocent puisque toutes ses capacités vont être mises à contribution. De nombreux ennemis vous attendent (tous ne cherchent pas forcément la bagarre, d'ailleurs), et vous devrez, par exemple, combattre ceux qui disposent de boucliers, les protégeant du feu, avec une bonne charge au galop. Le vol plané vous servira à passer d'une plate-forme à une autre, et à accéder aux endroits « secrets » des différents niveaux.

Un challenge passionnant

Comme de nombreux jeux de plate-forme, Spyro voit sa durée de vie augmentée par la tonne d'objets à rassembler, pour finir le jeu de belle manière. Le propre de ce genre de challenge, c'est qu'il est facultatif. Vous pouvez parfaitement finir Spyro sans avoir ramassé tous les joyaux, sauvé tous les dragons ou récupéré tous les œufs. L'écran qui rend compte de vos recherches est accessible en permanence en pressant le bouton Select ; il va jusqu'à indiquer précisément les éléments manquants et où les trouver. Vous pouvez donc jouer à Spyro juste pour l'éclate, ou bien explorer les passages à fond pour tout nettoyer et obtenir finalement un gratifiant « Perfect ». Dans tous les cas, ces deux niveaux de jeu devraient mettre tout le monde d'accord. Enfin un jeu que vous pouvez acheter pour votre petit frère ET pour vous-même !

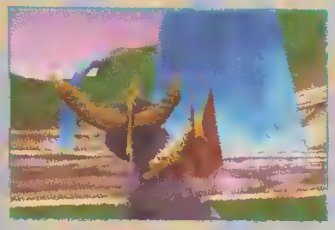
Un stage façon « Pilotwings » vous invite à faire virevolter Spyro à travers des anneaux, et à descendre des vieux coucous !

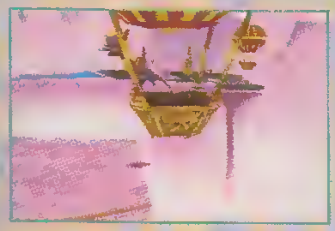
DÉLIVRANCE !

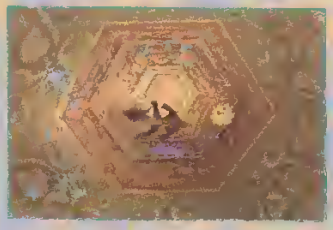
Toucher les statues de cristal suffit pour délivrer vos frères captifs, qui vous prodigueront alors des conseils.

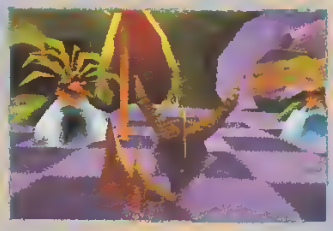
Vous devez penser et agir comme un dragon, et ça c'est une expérience très amusante.

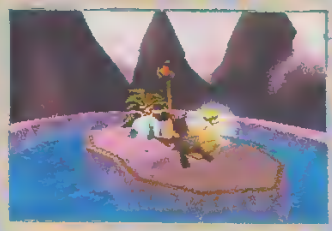
Si la réalisation et l'originalité sont de mise, la jouabilité n'est pas en reste : combien de fois a-t-on vu des concepts géniaux sabotés car injouable... Avec Spyro, pas de problème : vous ne raterez pas vos sauts de façon inexpliquée. Votre dragonnet répond au doigt et à l'œil, et si la caméra est paramétrable, il est également possible de la diriger soi-même. Un mode en vue subjective vous permettra également de repérer les promontoires idéaux pour planer vers les bonus. La difficulté est très progressive, et les ennemis de mieux en mieux équipés au fil de l'aventure. En outre, la découverte et l'explo-











LE MONDE DE SPYRO

Les décors de ce jeu figurent parmi les plus beaux. La palette des couleurs est exploitée à son maximum pour donner l'impression d'un monde féerique et coloré. L'environnement fourmille de détails. Les ennemis sont très différents ; certains paniquent en voyant Spyro débouler, d'autres se protègent derrière leur bouclier ou vous tirent dessus avec une pétoire. Enfin, des tas de petits animaux inoffensifs peuplent les prairies des premiers niveaux.

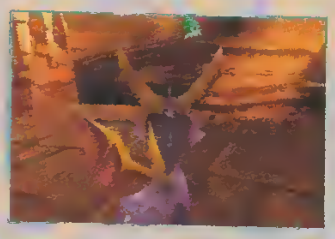
Lors de certains passages corsés, des petits pixies vous empêchent de chuter dans le vide. Sympa !

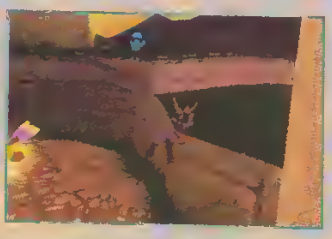
ration des nombreux niveaux vous donneront peut-être envie de finir le jeu dans ses moindres détails. Vous découvrirez alors que Spyro possède une durée de vie très longue.

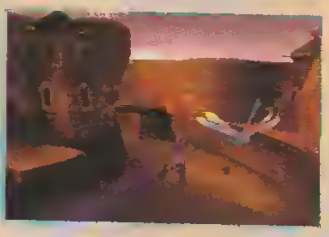
LA MAYONNAISE PREND !

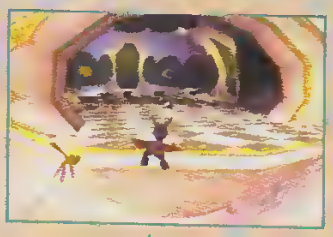
Le mélange est réussi. On regarde son petit frère jouer, on résiste un peu, et finalement on craque et on s'empare du paddle. « Attends, je te montre comment on fait. » Vous voilà tous les deux en train de jouer au même jeu, vous passant la manette à tour de rôle. Pour peu que maman soit dans les parages, elle sera ravie de vous voir avec autre chose qu'un eu de combat sanglant entre les mains (que ça ne vous empêche pas de jouer à Tenchu, quand elle n'est pas là !). Bref, Spyro est un jeu à l'ambiance merveilleuse, qui vous fera voyager dans de très beaux paysages et vous permettra d'oublier quelque temps les arènes de la baston, ou les champs de bataille des commandos que vous affectionnez tant. Enfin, c'est comme ça que je l'ai vécu. Entre deux tests de « Street Fighter-like », Spyro m'a fait l'effet d'une bouffée d'air frais. Et si vous laissiez vous aussi s'amuser un peu l'enfant qui est en vous ?

Reyda,
l'ami des petits (lui aussi).









PASSAGES CACHÉS

Certains endroits semblent inaccessibles au premier abord. La vue « détaillée » permet de repérer les plates-formes à partir desquelles vous devrez « planer » pour atterrir à l'endroit souhaité.

PlayStation

SPYRO LE DRAGON

développeur	SONY
éditeur	SONY
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME 3D
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	PLUTÔT FACILE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 89%

en résumé

Si Spyro semble réservé aux plus jeunes, cela ne doit pas empêcher les aînés de visiter le monde merveilleux de cet excellent jeu !

GRAPHISME 95%
Très fin avec des teintes magnifiques : un chef-d'œuvre !

ANIMATION 92%
Très souple, très fluide. À imiter !

SON 85%
Mélodies entraînantes, bruitages réussis.

JOUABILITÉ 90%
Mis à part certains passages, c'est parfait !

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

Concours

Jouez et gagnez

36.15 Player One

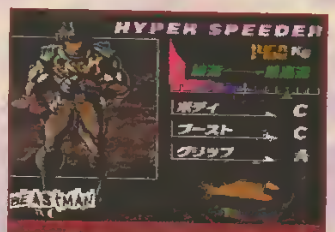
36 15 : 2,23 F la minute

GAGNEZ DES JEUX ET PLEIN D'AUTRES CADEAUX

WILD 9

F-ZERO X

Il y a de cela huit ans, F-Zero arrivait sur la Super Nintendo. Il fut un des premiers jeux de la console 16 bits de Nintendo et fit un carton auprès des joueurs. Nintendo renouvelle aujourd'hui l'expérience...



Pour chaque voiture et sur chaque circuit, la cartouche sauvegarde les réglages.

Il est impensable de vous parler de F-Zero X sans revenir sur la version Super Nintendo. À l'époque, en 1990, WipEout était loin d'être imaginable et les jeux de courses futuristes n'existaient, pour ainsi dire, presque pas ! Les véhicules sur coussin d'air filant à plus de 900 km/h, on n'avait jamais vu ça ! Il a fallu attendre le fameux mode 7 de la SNES et la rapidité 16 bits pour obtenir le jeu le plus speed de la planète. Aujourd'hui, F-Zero X reprend les mêmes concept et design que l'original, et propose un challenge encore plus speed !

Si vous êtes un fidèle lecteur, vous savez que nous étions un peu sceptiques et attentifs au devenir de la « conversion » de F-Zero sur N64. Eh bien, notre peur s'est vite envolée dès la première partie. Non seulement le jeu est au moins aussi bon, mais les concepteurs sont parvenus à renouveler le genre et à créer un soft vraiment différent de WipEout, la référence en la matière. On retrouve les options « classiques » de F-Zero : un mode Grand Prix avec, au départ, trois niveaux de difficulté et un mode Time Trial. Le challenge du premier vous invite à finir en tête des trois premières leagues, composées chacune de six circuits. Que vous finissiez la course en tête ou trentième, vous survolerez les six circuits d'affilée, et c'est à la fin, en fonction de votre classement, que vous validerez votre victoire. Un principe qui permet même aux joueurs d'occasion de s'essayer sur tous les tracés sans être frustré par un Game Over toujours décourageant. En validant, par votre victoire, les trois leagues, vous aurez accès à une quatrième composée, elle aussi, de six nouveaux circuits.

Autre innovation, F-Zero X vous met en concurrence avec vingt-neuf adversaires, pilotant chacun un véhi-

L'attaque de base permet d'éjecter les adversaires contre les murs, ou de les envoyer hors du circuit. Jouissif !

Tout comme dans F-Zero sur SNES, les bandes mauves servent à régénérer la carrosserie du véhicule et à refaire le plein de turbo.

À la fin du championnat, un récapitulatif avec la vitesse de pointe et le nombre d'adversaires explosés s'affiche.

cule propre. Au fur et à mesure de votre progression, vous aurez accès à ces véhicules. Évidemment, tous ne sont pas recommandables, et, souvent, il vaut mieux opter pour le véhicule le plus lourd afin d'être imbattable en vitesse de pointe. Les furieux pourront toujours s'acharner avec des véhicules légers (bien souvent à leurs dépens). Les débuts de parties sont impressionnants, et il faut parfois slaloner entre plusieurs véhicules qui se frittent entre eux. Il y a de la vie dans F-Zero X ! L'autre nouveauté importante est, justement, la possibilité d'agresser vos concurrents à l'aide de votre « simple » carrosserie. En appuyant deux fois sur le bouton de flanc, un bouclier rouge se place autour de votre vaisseau pendant une demi-seconde. Vous avez alors juste le temps de frapper un concurrent et tenter de l'écraser contre le rebord de la piste, ou encore de l'envoyer en dehors de cette même piste. Croyez-moi, les affrontements

Le mode Death Race permet de s'entraîner à sortir les véhicules adverses. Le meilleur temps est sauvegardé.

Le mode Deux joueurs ne met en piste que quatre adversaires (sur trente). Dommage !

Les avi-x !

CHON : « Pour avoir passé de nombreuses nuits blanches sur le volet 16 bits, j'attendais de voir ce que donnerait cette version N64. J'ai vu, et au niveau vitesse, c'est toujours grisant. En revanche, je pense qu'un effort aurait pu être fait sur les graphismes, notamment les décors, quasi inexistants. »
TINTIN : « Ayant très peu joué sur la version SNES, c'est avec un œil quasiment neuf que j'ai découvert F-Zero X. Eh bien, ça va très vite et vos nerfs seront soumis à rude épreuve. J'ai une petite préférence pour le mode Multijoueur hyper-convivial. Un jeu à vous laisser agrippé au paddle des nuits durant... »
YAS-X : « Fidèle à F-Zero sur SNES, cette version dite "X" possède de nombreuses qualités. D'abord la vitesse du jeu. Très impressionnante, elle a de quoi vous scotcher à votre fauteuil ! Les graphismes ne sont pas extraordinaires, mais l'effet de "flou" est absent. Enfin, le nombre de courses et de véhicules procurent au jeu une excellente durée de vie, ainsi que les leagues à ouvrir et le Time Attack. »

La Spin Attack (bouton de flanc + Z + bouton de flanc) ralentit votre véhicule mais sort plusieurs adversaires à la fois.

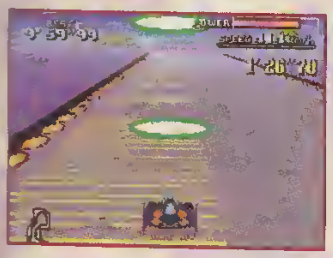
SPEED ET NERVEUX

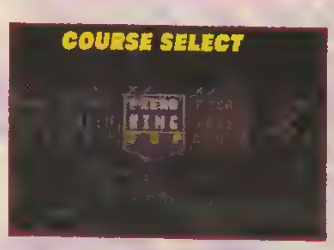
Dans F-Zero X, tout va très, très vite. Un simple moment d'inattention sera fatal et vous enverra dans le décor... direct ! Vous le voyez sur les photos, la piste (très large) est encombrée par les 29 adversaires. L'impression de « grouillement » et de vie est extrêmement forte lors d'une partie en solo. Les adversaires se frittent entre eux et souvent, vous verrez un véhicule s'exploser sur les rebords ou tomber dans le vide sans que vous y soyez pour quelque chose. On aspire à voir ce genre d'action plus fréquemment dans les jeux de courses, tellement le fun qui s'en dégage est « puissant ».

Lorsque qu'un adversaire est mis hors-jeu, il peut embêter ses petits camarades à l'aide de la loterie. Trois têtes identiques et l'énergie d'un des trois autres vehicules se met à zéro.

Nostalgie

Voici quelques extraits de F-Zero sur SNES. Les connaisseurs seront en terrain connu, car le style graphique et l'esprit n'ont pas changé sur la version N64. F-Zero X arrive pourtant à se démarquer totalement de son aîné grâce à une maniabilité complètement différente et des sensations que même WipEout n'avait pas « expérimentées ».





RENVERSANT !

Vingt-quatre circuits répartis en quatre leagues, voilà le challenge de F-Zero X. Vous en voulez plus ? Ok ! la cinquième league (la X Cup) choisit aléatoirement six circuits. Tout est prévu pour varier le plaisir du joueur. Avec quatre niveaux de difficulté, le mode Death Race, le mode Quatre joueurs et les sauvegardes sur la cartouche, que demander de plus ? Non vraiment, F-Zéro X est un jeu qu'on ne range pas au placard !

sont très fun et ont une importance qu'il vous faudra calculer. En effet, dès le second circuit, un rival vous est imposé. Ce dernier arrive constamment dans les trois premiers. À vous de le doubler ou de l'exploser pour éviter qu'il marque ses points en fin de course. En fait même si vous êtes mal classé, l'important est de finir un championnat en vous focalisant sur l'élimination de votre rival.

On retrouve les mêmes niveaux de difficulté que dans F-Zero. Le mode Master se révèle une fois le mode Expert exploré.

À POSSEDER D'URGENCE

F-Zero X est un jeu incontournable. Fabuleux en solo, il s'avère tout aussi amusant en multijoueur bien que l'on ne soit plus que quatre en piste. Moralité, nous sommes en présence d'un des meilleurs jeux N64, et il est peu probable que d'ici à la fin de l'année Nintendo nous en propose un qui lui soit supérieur. Hormis Zelda, mais dans un genre tout à fait différent...

Leflou,
fait comme l'oiseau.

F-ZERO X

97%

développeur	NINTENDO
éditeur	NINTENDO
textes	FRANÇAIS
genre	COURSE FUTURISTE
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	CARTOUCHE
continue	NON
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	LONGUE
prix	D

PLAYER FUN 95%

En résumé

Grisant, décoiffant, éclatant, anabolisant, F-Zéro X est une bombe ! Mais son austérité risque de dérouter les « WipEout Men ».

GRAPHISME 70%
Graphisme minimaliste. C'est très sobre, et ça a l'avantage de se démarquer.

ANIMATION 96%
Fluide de chez fluide... et rapide en plus. Encore plus impressionnant que WipEout 64.

SON 90%
Musiques originales de F-Zero remixées. Une patte rock des années 80. Très très bon !

JOUABILITÉ 95%
Simple d'utilisation et complet dans le pilotage. Tout est bien pensé.

Avec 36.15 Player One...

Game not over*

* le jeu continue

... et sans !

Game over*

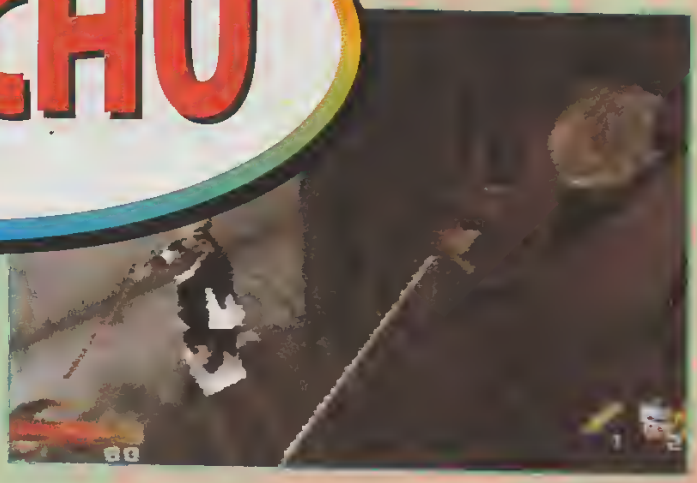
* fin du jeu

ASTUCES · SOLUTIONS · TESTS

36.15 PLAYER ONE

La meilleure façon de ne pas sombrer.

TENCHU



La vue subjective permet d'admirer la beauté de ce paysage japonais, saisi par la fraîcheur hivernale...

Tenchu est une vieille expression qui signifie « le ciel te châtie ! », prononcée au moment de rendre justice par le fer. Tout un programme !

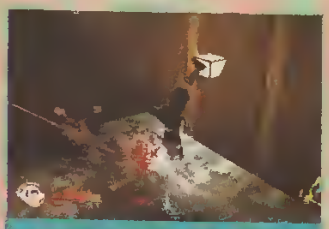
Dans Tenchu, vous incarnez un ninja. Pas un ninja de pacotille, héros d'un quelconque beat'em all à trois sous, grimé en collant fluo comme les Américains les imaginent si bien. Non. Vous êtes un simple être humain élevé dans un hameau retiré, au sein d'une famille détentrice de savoirs secrets : ceux de l'espionnage, du combat rapproché et de l'assassinat. Votre destin est de servir le seigneur qui emploie votre famille depuis des générations, et d'accomplir la seule et unique chose qui justifie votre existence : tuer sans répit et, si possible, revenir vivant pour recommencer. Le destin d'un assassin est moins difficile lorsque son maître a choisi de rendre la justice. Votre suzerain, le seigneur Gohda, est un homme bon et n'emploie votre bras que pour châtier ceux qui, aveuglés par la cupidité ou la vanité, ont failli à leurs devoirs et trahi sa confiance.

Si vous êtes touché au moment où vous utilisez un objet, il vous échappe et peut être ramassé par l'ennemi.

Cette combattante armée d'un Naginata sera sans doute la plus farouche de vos adversaires. Parez ses attaques !

SYMPHONIE NOCTURNE

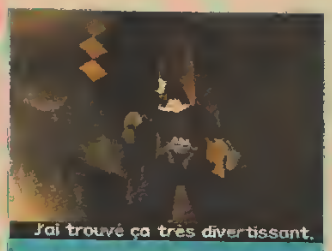
Vous pouvez incarner, au choix, Rikimaru, un jeune homme robuste armé d'un mortel ninjato, ou Ayane, une jeune fille agile équipée de tantos aiguisés comme des rasoirs. Leur maniement est identique, seules leurs compétences de combat diffèrent. Ayane possède plus d'enchaînements que son frère d'armes, mais perd en puissance ce qu'elle gagne en vitesse. Cependant, même si nos héros portent le sabre, le combat n'est pas au centre du jeu. Vous aurez, au contraire, à accomplir votre tâche sans laisser de traces ni de témoins. Les assignements sont assez variés, et se déroulent dans des lieux plutôt vastes et graphiquement très proches de la réalité. Vous devrez, par exemple, franchir un poste frontière, éliminer un ministre,



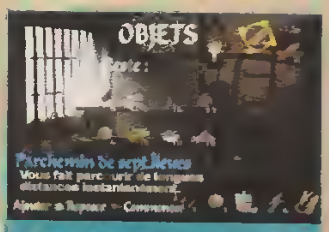
Un mode Entraînement permet de se familiariser avec les commandes et coups spéciaux de votre personnage fétiche.

de mettre fin aux agissements d'une secte. Vous dirigez votre personnage à la manière d'un Tomb Raider, avec, en prime, la possibilité d'effectuer des mouvements « furtifs ». Vous pouvez bondir d'un toit à l'autre, rouler pour vous cacher rapidement de vos adversaires, vous plaquer contre les murs pour surprendre les pauvres hères qui se trouvent sur votre chemin. À ceux qui croiseront votre route, une seule issue : la mort ! Si vous êtes assez habile pour les approcher sans qu'ils s'en aperçoivent, leur passage vers l'au-delà se déroulera sans douleur. Vous les tuerez d'un seul coup net et sans bavure ; l'assassinat parfait en somme. Par contre, un manquement à la discrétion, et ils auront dégainé. Vous devrez alors jouer du sabre pour les vaincre.

Vous avez à votre disposition un arsenal étendu : couteau de lancer, fumigènes, bombes et mines (!), potion de soin et bien d'autres



Le plus souvent, les dialogues annoncent l'affrontement avec un boss bien costaud.



Voici l'écran des items que vous pouvez emmener avec vous. Notez à droite, les objets magiques.

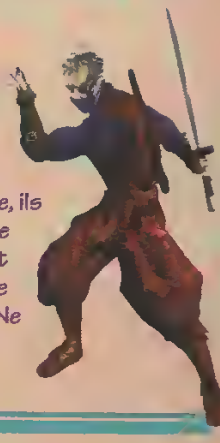
Bravo les Yankees !

Activision s'est chargé de la conversion américaine et européenne de Tenchu. Et en discutant, lors de l'E3, avec un des responsables du projet d'adaptation de Tenchu, j'ai compris qu'ils avaient mis le doigt sur tous les petits défauts, et qu'ils envisageaient de les corriger... Pour une bonne surprise, c'en est une ! La conversion est loin d'être bâclée. La traduction comporte des voix doublées entièrement en français (et aussi en italien, en allemand si ça vous chante), deux niveaux supplémentaires totalement inédits par rapport à la version nippone, un système de carte très précis, et des ennemis dotés d'une intelligence supérieure. Ils peuvent donner l'alarme et faire rappliquer leurs collègues ! Tenchu est plus corsé qu'avant, en plus d'être plus long. Il est également programmé pour l'affichage 50 Hz et nous épargne les bandes noires très pénibles qui encadrent habituellement l'écran. Certains concurrents devraient en prendre de la graine !

Ce jardin raffiné, arboré de cerisiers en fleurs... On oublierait presque qu'on est là pour couper des têtes.

LA MORT VIENT EN SILENCE

Rikimaru, à peine entré dans le poste frontière, repère une sentinelle isolée au pied d'une tour d'observation. Il l'égorge proprement avant de s'attaquer au veilleur qui, en surplomb, fait les cent pas devant un parapet, bien pratique pour se suspendre sans être vu. Profitant d'un instant où le soldat présente son dos, Rikimaru bondit et le fait taire à tout jamais. Mais le cadavre est repéré par deux archers en patrouille qui accourent et scrutent aussitôt les alentours. Par chance, ils ne donnent pas l'alarme immédiatement, voulant sans doute venger leur collègue eux-mêmes. Après s'être assuré que les archers, légèrement éloignés, regardaient chacun dans une direction différente, Rikimaru saute de son perchoir et éventre le premier en silence, avant de s'en prendre au second qui finit noyé dans son sang. Ne courant plus le risque d'être repéré, le ninja continue sa route à travers le poste frontière, toujours en faisant preuve d'une extrême discrétion.



TENCHU

Une mine placée dans les sentiers parcourus par vos victimes peut faire de gros dégâts.

DÉSARTICULATION

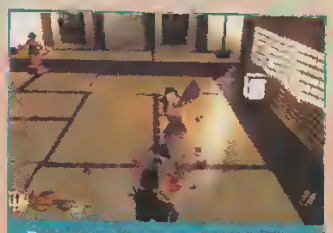
Il faut tourner le dos à l'ennemi pour placer cette incroyable série de luxations qui disloque méthodiquement le squelette de votre victime. Hélas le magazine que vous tenez entre vos mains ne rend pas le sinistre craquement d'os...

INDISPENSABLE GRAPPIN

Le grappin vous aidera à atteindre les endroits où vous serez le plus en sécurité, comme les toits des bâtiments qui sont peu fréquentés, et d'où vous pouvez aisément surveiller vos victimes. Dans certains stages, il est vital de manier correctement le grappin pour échapper à la vigilance des adversaires, ou simplement fuir lorsqu'un combat tourne mal.

(armure protectrice, déguisement, parchemin magique), que vous obtenez si vous finissez les missions impeccablement. Par ailleurs, vous recevez en même temps qu'un compte rendu de votre performance, un grade — de novice à grand maître — qui incite à recommencer les missions pour améliorer votre score.

Le concept de Tenchu est excellent : remettre le ninja dans son contexte,


On joue dans un chambara... Shurik'n ne croit pas si bien dire.

dans un jeu qui décrit parfaitement les us et coutumes de l'époque. La réalisation, honorable en tous points, souffre de quelques défauts au niveau des mouvements de caméra, surtout lors des (rares) combats rapprochés contre plusieurs ennemis. Le type de 3D employé, bien qu'un peu désuet côté textures, est fonctionnel et permet une grande liberté d'action. Signalons enfin que Tenchu se démarque par une bande-son hors du commun, mélange de sonorités empruntées au médiéval nippon.

Reyda,
Yami no gensoh.

développeur	SONY MUSIC
éditeur	ACTIVISION
textes	FRANÇAIS
genre	ACTION/ESPIONNAGE
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	INFINI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	D

PLAYER FUN 98%

en résumé

Tenchu est une réussite ludique qui propose des sensations inédites. S'il ne vous faut qu'un jeu ce mois-ci, n'hésitez pas !

GRAPHISME 82%
Très lisible. Sources de lumière bien gérées.

ANIMATION 83%
Captures des mouvements réussies.

SON 97%
Rarement une bande-son aura autant servi un jeu.

JOUABILITÉ 89%
On se prend rapidement pour Hattori Hanzo.

100 — 94% — 90 — 85 — 80 — 75 — 70 — 65 — 60 — 55 — 50

VIBREZ
Même Endroit,
Même Heure
Musique, ciné, jeux vidéo, mode, glisse...
Anna et Gustinaud vous font vibrer chaque jour en direct du MCM Café (Paris) avec leur invité vedette.
Du lundi au vendredi à 17h30
LE CONCENTRÉ DE MCM !
INFORMATIONS ET ABONNEMENT
SUR LE 36 15 MCM
MCM
ON CONNAIT LA MUSIQUE

1080° SNOWBOARDING

Depuis Wave Race, les sports de glisse n'étaient plus vraiment d'actualité sur N64... Jusqu'à ce 1080°, commis par Nintendo en personne et bourré de bonnes sensations.

Sur PlayStation, les développeurs se livrent une véritable bataille pour imposer leurs softs de snowboard. Sur N64, en revanche, on se trouve confrontés à la situation inverse avec une pénurie en la matière. Il y a bien eu Snobow Kids, un jeu de glisse dans l'esprit de Mario Kart, mais ce dernier s'égarait des sentiers balisés de la pure simulation. Plus sérieux, 1080° aura mis près d'un an pour faire le voyage du Japon à l'Europe !

Le reflet dans le verglas est sympa, même si il est franchement abusif.

NINTENDO FAIT PARLER LA POUDREUSE

Contrairement à la grande majorité des softs de snowboard, 1080° est une véritable simulation de glisse dans laquelle le surréalisme n'a pas sa place (ou alors à une dose infinitésimale). Les surfeurs ont un comportement très proche de la réalité. Dès la première descente, vous aurez l'occasion de constater à quel point

LES BOARDERS

Akari Hayami

Dion Blaster

Kensuke

Ricky Winterboard

Rob Hawood

Half Pipe

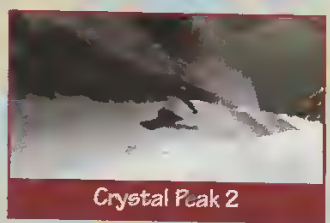
Crystal Lake 1

Crystal Peak 1

Deadly Fall 1

One Make Jump

Crystal Lake 2



Crystal Peak 2

Deadly Fall 2

s sont bien modélisés ; toutes les situations possibles et imaginables possèdent leur animation propre. D'un point de vue visuel, les développeurs ont également réussi à bannir l'effet de flou caractérisant 95 % des softs de la N64 — un fait suffisamment rare qui mérite d'être souligné. Cela se traduit par de superbes décors de fond, des jeux de lumière et des éclairages assez saisissants. Revers de la médaille : on n'échappe

Les virages serrés provoquent de belles gerbes de neige.

pas à quelques problèmes de clipping, mais à un niveau tout à fait supportable, rassurez-vous.
Mais au-delà de l'aspect visuel, c'est, en règle générale, la qualité des sensations qui fait toute la force d'un jeu de course quel qu'il soit. Dans ce domaine, 1080° est irréprochable. L'impression de glisse et d'adhérence est parfaitement restituée. Enfin, le soft de Nintendo est le premier à proposer de vastes champs de poudreuse plus ou moins hors-piste qui viennent égayer les traditionnels tracés damés. Dévaler une pente boisée ou jonchée de rochers se révèle plus dangereux, mais alors quel régal !

Les avis de la rédaction

EL DIDOU : « À l'époque de nos premières parties de Wave Race nous rêvions d'un jeu de snowboard avec une réalisation aussi brillante que celle de ce jeu de jet-ski. 1080° est à la hauteur de nos espérances (contrairement à pas mal de sorties N64) : beau, fluide et totalement dans l'esprit du sport. Bref, c'est un hit que je ne saurais que vous conseiller, même si les manips des figures sont trop contraignantes à mon goût. »
REYDA : « Bon, je suis un joueur lambda qui, en plus d'être peu emballé par le snowboard, ne joue pas particulièrement aux jeux de sports sur console. Je suis donc raisonnablement objectif lorsque je clame haut et fort : "1080° est un excellent jeu." Il est très bien animé, rapide, et offre des graphismes jamais vus dans un jeu de sport. Ce n'est pas que du tape-à-l'œil puisqu'il est également très technique. Moi qui n'avais même pas accroché sur Cool Boarders à l'époque, j'ai fini par emprunter ce jeu à la rédac' pour y jouer chez moi et faire péter les records en half-pipe. C'est l'un des rares titres qui me ferait acheter une N64. »

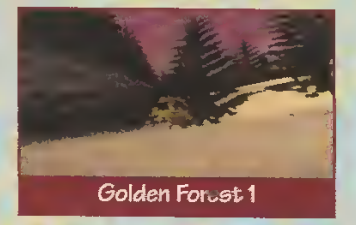
En mode Hard, votre dernier adversaire est un surfeur d'or. Le duel se déroule dans un vaste champ de poudreuse.

LE 1080°
La rotation à 1080° se solde par une combo à 5 000 points. Ajoutez-y une ou deux chopes et on flirte avec les 20 000 points !

LE 1080° : MYTHE OU RÉALITÉ ?

Dans la grande tradition de Nintendo, le challenge proposé est assez bien conçu, notamment avec son fort aspect évolutif. Seules trois pistes sur dix sont disponibles au départ. Il convient d'ouvrir les autres en gagnant les modes Match Race et Contest. Toutefois, l'aspect course proprement dit est assez facile, et les trois continues proposés sont sans doute de trop. Une fois ce challenge terminé, il devient nécessaire de se pencher sur les acrobaties, et là,

Dragon Cave 1



Golden Forest 1

Mountain Village 1

Dragon Cave 2

Golden Forest 2

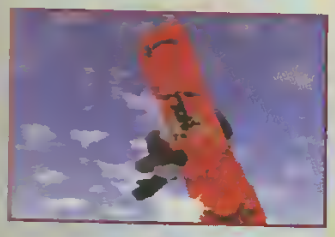
Mountain Village 2

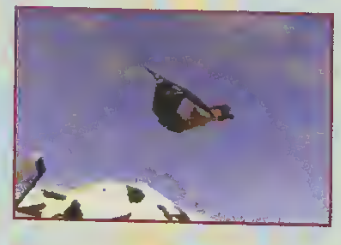
LE DOMAINE SKIABLE

1080° propose une dizaine de pistes dont un half-pipe et un tremplin. Les pistes classiques sillonnent différents massifs aux décors somptueux. Leurs tracés font preuve d'une agréable diversité et de dénivelés très escarpés, et la qualité de la neige est variable (neige damée, soupe et verglas). On note par ailleurs la présence de champs de poudreuse ; une première dans un jeu de ski !

LES ACROBATIES

En comparaison avec les rotations, les chopes de planches sont très simples à réaliser. Chaque peut en effectuer jusqu'à huit différentes.





À deux joueurs, les pistes sont amputées d'une partie de leur décor et l'effet de flou est considérablement accentué.

c'est une toute autre paire de manche. Le mode Training est un tutorial au cours duquel s'affichent les manipulations pour chaque figure. Tout ce qui est relatif aux chopes de planche est d'une facilité enfantine. Mais dès qu'il s'agit d'effectuer des rotations, cela vire au cauchemar. Jusqu'au 540°, ça passe ; le 720°, à la limite, mais au-delà, c'est l'enfer ! La manip' d'un 1080° se traduit par un triple 360° avec le paddle analogique, rythmé de petits coups de R de Z et de B ! J'aurais qualifié cette figure d'irréalisable, si je n'avais pas vu Reyda en effectuer quasiment sur commande. Mais bon, tout le monde n'a pas dix ans de Street Fighter dans les doigts ! D'un autre côté, cela reflète parfaitement l'aspect réaliste du jeu, car avant de sortir, ne serait qu'un 360°, le snowboarder débutant a du boulot. Mais c'est le prix à payer avant de pouvoir bénéficier des persos cachés !

Bref, il est clair que le véritable challenge de 1080° réside dans les figures plus que dans la course à proprement parlé. C'est un peu dommage car, ayant été incapable de dompter correctement les rotations, j'ai le sentiment d'être passé à côté du meilleur...

Wolfen

Nintendo 64
1080° SNOW BOARDING

développeur	NINTENDO
éditeur	NINTENDO
textes	FRANÇAIS
genre	SNOWBOARD
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	3
difficulté	MOYENNE
durée de vie	ASSEZ MOYENNE
prix	D

89%

PLAYER FUN 90%

En résumé

Le premier jeu de snowboard réaliste sur N64 est plutôt une réussite. On regrettera juste que l'aspect figure soit si complexe...

GRAPHISME 95%
Décors très plaisants et boarders hyper-réalistes.

ANIMATION 95%
Pas grand-chose à redire, si ce n'est peut-être le mode Deux joueurs.

SON 90%
Une surprise plutôt agréable : musiques et bruitages excellents.

JOUABILITÉ 85%
Très bon en ce qui concerne le contrôle. Acrobaties un peu trop complexes.

IMMORTEL.HUMAIN.CHASSEUR.

WESLEY SNIPES

BLADE

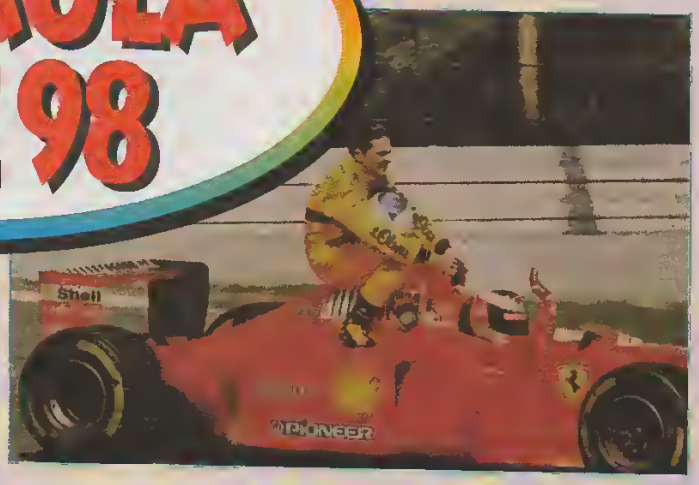
STEPHEN DORFF

www.metrofilm.com

NEW LINE CINEMA

LE 18 NOVEMBRE

FORMULA ONE 98



À l'heure où le Championnat de F1 touche à sa fin, Psygnosis sort Formula One 98. Un titre graphiquement inférieur aux deux premiers, mais qui propose quelques bonnes nouveautés.

Bizzare Creations, l'équipe de développement responsable des deux premiers Formula One, a cédé sa place aux Écossais de Visual Sciences. Ça arrive parfois... Seulement, le moteur graphique a lui aussi changé, et dès qu'on se trouve en piste, on comprend que ce n'est pas vraiment une bonne nouvelle. Mais l'apparence d'un jeu n'est pas tout, et Formula One propose en contrepartie quelques nouveautés. À commencer par sa « fraîcheur », puisque le contenu est basé sur la saison en cours. Cela se traduit, dans la forme, par les trois rainures sur les pneus, et les nouvelles couleurs de certaines écuries (Williams en rouge, Arrows en noir) ; et, dans le fond, par la supériorité flagrante des McLaren de Ron Dennis, qui dominent les débats, en dépit de l'immense talent de Michael Schumacher, qui parvient à tirer la quintessence d'une Ferrari imparfaite. De plus, le soft contient tout un tas d'infos et de statistiques sur les pilotes, écuries et circuits basées, elles, sur le début de cette saison.

Autre nouveauté : le pilotage. Il a été amélioré en mode Grand Prix, et est devenu un peu plus réaliste qu'auparavant. Ainsi un blocage des roues prolongé, ou un « demi-pneu » sur le bas-côté vous assurent un tête-à-queue si vous ne réagissez pas rapidement. Les raccourcis sont toujours valables, même si les excursions hors de la piste sont plus pénalisantes qu'avant. Mais dans l'ensemble, on n'atteint pas le réalisme de F-1 World Grand Prix sur N64, car, pour mieux braquer, il faut encore freiner tout en accélérant dans les courbes... Un défaut déjà présent dans les deux premiers opus.

L'avis de Robby :

« Alors que Sony sponsorise avec sa PlayStation plusieurs écuries et pilotes de F1 (notamment Jordan et Prost GP), les jeux de F1 ne sont pas légion sur PlayStation justement. Les précédentes versions de Formula One ne m'avaient pas séduit ; je les trouvais trop orientées arcade. La mouture 98, même si certains la trouvent moins "belle", rectifie le tir côté simulation. Et le mode 4 joueurs en connexion est un must ! »

LE MODE MULTIJOUEUR

Enfin, la dernière innovation — et pas la moindre — concerne l'option multijoueur, disponible dans tous les modes de jeu, excepté en championnat.

Le mode Multijoueur est l'atout majeur de ce volet 98. Même en écran splitté, l'animation reste bonne.

COMPARATIF

Ces deux clichés, dans les rues de Monaco, mettent en évidence la régression des graphismes dans Formula One 98. Heureusement, le soft dispose d'autres atouts importants.

Formula One 97

Formula One 98

Durant les qualifs, après avoir établi un chrono, vous pouvez abréger la séance pour voir la progression des autres pilotes.

FORMULA ONE 98

McLaren-Mercedes

Ferrari

Benetton-Playlife

Jordan-Peugeot

Williams-Mecachrome

Sauber-Petronas

LE TOP 6

Voici un petit classement qui reflète assez bien la compétitivité de chaque monoplace en cette fin de saison 98.

Parmi les neuf vues jouables, les deux intérieures, dont celle du cockpit, procurent une fois de plus les meilleures sensations.

Un des trois circuits cachés est le Forum romain. Il s'agit d'un ovale antique pour courses de chars !

Elle propose, au choix, le jeu à deux via un écran splitté ou en link, ou à quatre en utilisant les deux procédés simultanément. En link, les 22 monoplaces du championnat sont présentes, mais avec un split d'écran, leur nombre est réduit à 10.

Bref, Formula One 98 reste le seul et donc le meilleur des jeux de F1 sur PlayStation. Car la nouvelle référence sur console est à mes yeux le F-1 WGP de Nintendo, qui lui est supérieur dans tous les domaines, excepté l'impression de vitesse et bien sûr le mode Quatre joueurs. Mais si vous ne possédez qu'une PlayStation, Formula One 98 est indispensable.

Chon

développeur	VISUAL SCIENCES LTD.
éditeur	PSYGNOSIS
textes	FRANÇAIS
genre	FORMULE 1
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

90%

PLAYER FUN 92%

En résumé

Moins beau que ses prédécesseurs, ce volet 98 s'en tire grâce à une nouvelle jouabilité et surtout son mode Quatre joueurs.

GRAPHISME — 80%

Sur ce point, le titre a pris une claque par rapport à ses aînés.

ANIMATION — 91%

Correcte ; ça bouge plus vite que dans F-1 World Grand Prix.

SON — 85%

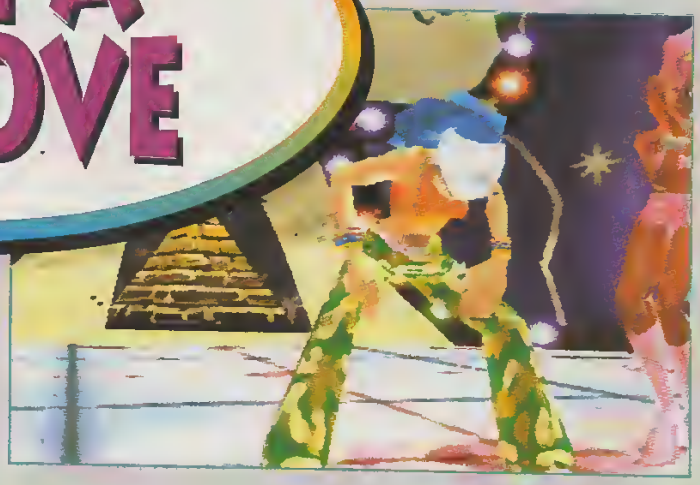
Bruitages bien faits, mais comme d'hab', vous pouvez zapper les commentaires.

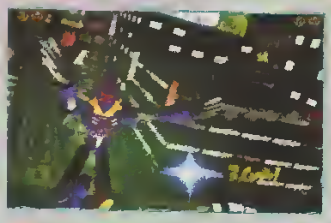
JOUABILITÉ — 93%

Pas de problème, même si le pilotage est un peu plus réaliste qu'avant.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

BUST A GROOVE





SPÉCIAL !
En haut, les boss : deux jumeaux extraterrestres et un robot géant. En bas, le coup spécial d'Hiro : il balance sa propre photo pour perturber l'adversaire !

Bust A Groove a la couleur d'un jeu de baston, les manips d'un jeu de baston et la durée de vie d'un jeu de baston... et pourtant ce n'est pas un jeu de baston !

Bust A Groove est un jeu de... danse ! Cela peut paraître surprenant pour nous, Européens, mais, au Japon, les genres sont nombreux, et l'on y sort facilement des titres un peu à part. Hélas trop souvent, la particularité de ces derniers est une barrière à l'exportation vers l'Europe. Cette fois, nous sommes chanceux puisque Sony Europe a décidé de sortir Bust A Groove. Un challenge audacieux mais pas bête du tout.

Seul ou à deux, Bust A Groove vous place dans la peau d'un danseur émérite. Toute la jouabilité se base sur le rythme et les réflexes ; il suffit grossièrement d'appuyer sur la bonne touche dans le bon tempo. Cela semble facile de prime abord, mais croyez-moi, c'est tout sauf une partie de plaisir durant la première heure de jeu. Mais une fois que l'on a pigé le truc... c'est absolument délirant. Comme dans un jeu de baston, on affronte tous les danseurs et l'on retrouve en fin de parcours un boss (après un demi-boss à mi-chemin). S'affronter sans coup de poings ou de pieds, voilà quelque chose de vraiment « bon esprit ». Bien sûr, on peut

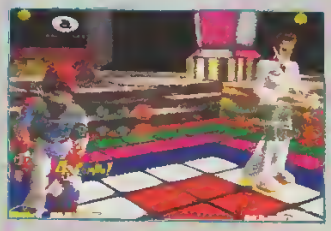
Chaque danseur possède ses propres pas et rythme. Il est aussi rapide d'obtenir un certain nombre d'un premier affrontement.

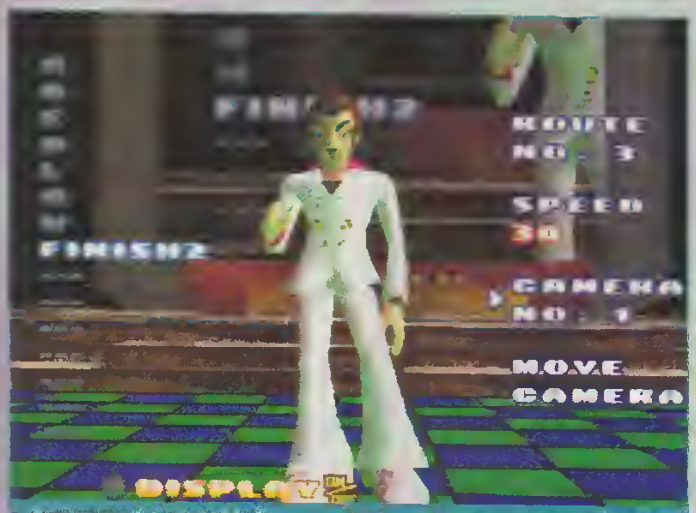
BUST A GROOVE

98%

PLUS HAUT LA JAMBE

Pour bien comprendre le jeu, un petit tour en mode Practice est indispensable. Pour jouer, il faut enchaîner les manips de gauche, et finir avec la dernière touche sur le quatrième temps. Courage !





Après avoir terminé le jeu avec un perso, vous pourrez créer vos propres chorégraphies et les revoir sous tous les angles.

latter l'adversaire de temps en temps, avec un coup spécial, pour lui faire rater un enchaînement. Mais le principal défi est de bien danser.

Bust A Groove fait déjà un véritable carton ; tous ceux qui s'en approchent craquent pour l'esprit, l'animation et même pour certaines des ziques. La version française est quasiment la même que la japonaise (intitulée Bust A Move), excepté les voix (pas géniales). En clair, c'est un titre spécial, mais en béton armé. Tentez l'expérience, vous ne le regretterez pas !

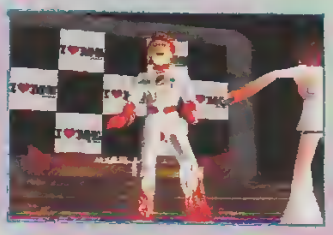
El Didou

développeur	ENIX
éditeur	SONY
textes	FRANÇAIS
genre	DANSE
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	MC
continue	INFINI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 100%

en résumé

Bust A Groove mérite sa note sans problème. C'est un titre original, fun et surtout extrêmement bien réalisé.



GRAPHISME — 95%

Des personnages variés et soignés, dans des univers particulièrement réussis.

ANIMATION — 97%

Absolument brillante — heureusement d'ailleurs, vu le genre du jeu.

SON — 89%

Toutes les chansons ne sont pas top, mais en version instrumentale tout passe !

JOUABILITÉ — 95%

Elle est certes difficile (voire très difficile), mais c'est jouable.

THE KING OF FIGHTERS '98

Neo-Geo

Moi c'est Shingo !

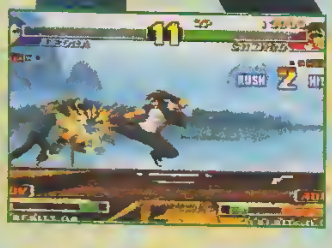
Le sous-fifre de Kyo revient avec un nouveau coup spécial surprenant : une chope qui permet de repêcher tranquille. Mine de rien, il commence à faire de l'ombre aux vrais héros !

Il revient chaque année plus beau, plus gros (683 mégas), avec plein de personnages prêts à tout pour se faire remarquer. Il faut dire que c'est le jeu de combat le plus surpeuplé de la planète !

Enfin il débarque dans nos vertes contrées, le jeu de combat le plus fun, le plus rapide de la galaxie bitmap. Je vous en ai déjà parlé en long, en large et en travers cet été dans la rubrique Arcade, histoire de vous mettre l'eau à la bouche ; et paf ! en octobre, je repars au charbon pour le test Neo-Geo. Comme ce jeu n'est pas destiné aux petits joueurs, passons directement aux détails qui intéressent les puristes, ça nous changera !

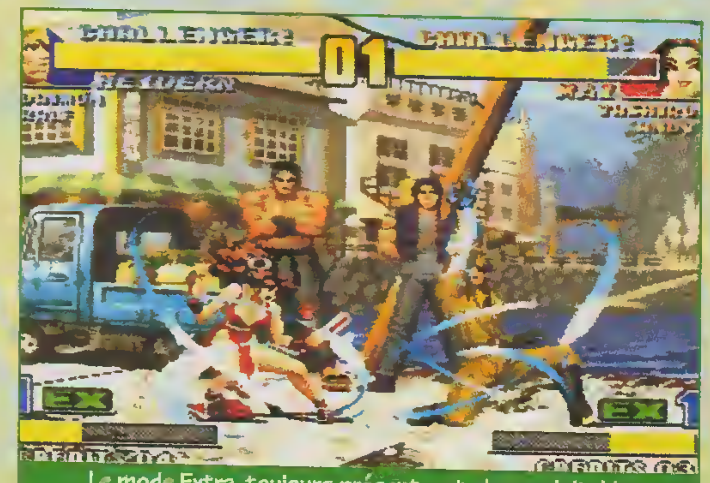
ALORS, LA NOUVEAUTÉ ?

Au chapitre tout nouveau tout beau, le mode Extra a gagné des galons puisque la contre-attaque célèbre de



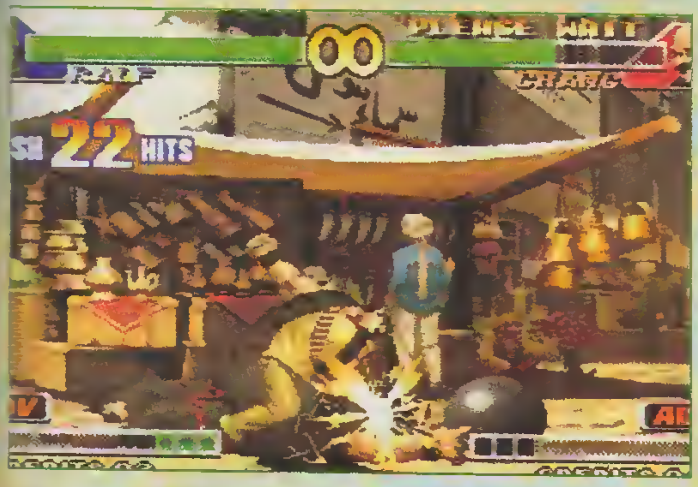
CLUB DU 3E ÂGE

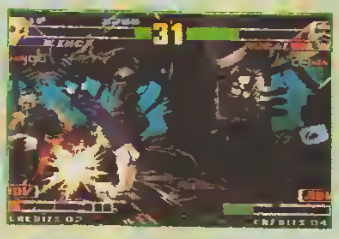
Les paternels veulent leur revanche ! Saishu, le père de Kyo, et Heidern, celui de Léona et Takuma, paternel autoritaire de Yuri et Ryo, forment la nouvelle équipe surprise de ce dernier volet des KOF. Et l'âge n'a pas entamé leur puissance puisqu'ils sont plus forts qu'avant... Eh oui, c'est possible ! Ils requièrent toutefois un peu d'entraînement pour être maîtrisés.

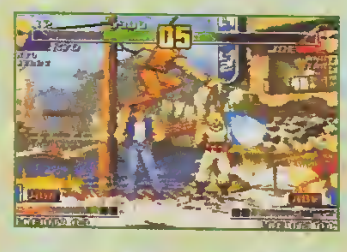


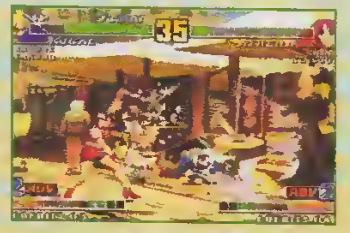
Le mode Extra, toujours présent, est plus exploitable car il permet enfin de frapper durant l'esquive A + B.

KOF '98









DEVINE QUI VIENT DÎNER CE SOIR ?

Bon, vous constatez à l'écran de sélection les retours des paternels, de l'équipe des USA disparue dès le deuxième volet, ainsi que de Rugal et ses deux secrétaires Vice et Mature. Cela porte le nombre de personnages à 38. De plus, 13 d'entre eux peuvent être sélectionnés en gardant Start enfoncé : Rugal, Andy, Yashiro et compagnie possèdent alors des coups bien différents et deviennent presque des persos à part entière. Ça pourrait faire 51 personnages, donc. De quoi assurer une durée de vie « annuelle », comme tous les King. Remarquez que l'animation des « revenants » a été nettement améliorée.

KOF 95 est de retour, et on peut bien sûr enchaîner sa petite Fury juste derrière. La provocation fait baisser la jauge de puissance comme autrefois si les deux combattants jouent en mode Extra. Au rayon charcuterie, les projections « à manipulations » sont devenues plus difficiles à utiliser. Si on les place dans le vide, le perso « brasse de l'air » un court instant, suffisant pour se faire cartonner. Clark, Shermie et Goro, pour ne citer qu'eux, sont durement touchés, surtout lorsqu'ils ont mis deux compteurs pour placer leur Fury au Power Max ! En effet, effectuer désormais une Fury provoque immédiatement l'arrêt du Power Max s'il était enclenché. D'autre part, les graphismes ont été un peu revus, certains coups qui s'embrouillaient (coucou King !) ont maintenant des manipulations bien distinctes, et à part la relative puissance des coups C + D, la jouabilité est « nickel-chrome-ça-le-fait ». Cela aurait été cool de passer directement du 96 au 98, quoi !

Reyda,
barbare dans l'âme (?).

développeur	SNK
éditeur	SNK
genre	COMBAT
textes	ANGLAIS
joueurs	1 À 2
sauvegarde	CARTE MÉMOIRE
continue	3
difficulté	MOYENNE
durée de vie	LONGUE
prix	F

PLAYER FUN 89%

En résumé

Fruit de longues années de maturation, KOF est destiné aux virtuoses du combat, qui le pratiquent en cercle fermé.

GRAPHISME 88%
Du très bon graphisme en 2D.

ANIMATION 80%
Du bon boulot.

SON 87%
Beaucoup de thèmes différents. Digits exceptionnelles.

JOUABILITÉ 91%
On prend la manette et on s'amuse !

93%

Le choix et les prix - l'échange de vos jeux sans vous ruiner - les reprises

PLAYSTATION

LE PACK PLAYSTATION 1390 Francs
Playstation DUALPACK + TEKKEN 3 + Carte Mémoire

Console Playstation DualPack 790 F + 30 F de Bon d'achat*

PLAYSTATION Neufs

CABLE RGB PLAYSTATION	59 F
MEMORY CARD OFFICIELLE	139 F
JOY JET ANALOG 2 VIBRANT	139 F
GRAN TURISMO	329 F
MEDIEVIL	329 F
SPYRO THE DRAGON	329 F
ALUNDRA	299 F
FORMULA ONE 98	329 F
V-RALLY 98	329 F
NBA PRO 98	329 F
COLLIN MAC RAE RALLY	329 F
BREATH OF FIRE 3	329 F
WILD 9	329 F
NINJA	329 F
BIG CHEESE	329 F
TEKKEN 3	329 F
COOL BOARDERS 3	329 F
CRASH BANDICOOT 3	329 F
TENCHU	329 F
TOCA TOURING CAR 2	329 F
POINT BLANK + PISTOLET	349 F

PLAYSTATION Occasions

PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F 699 F

JOYPAD PSX	69 F
ALERTE ROUGE	169 F
AGILE WARRIOR	99 F
AIR COMBAT	69 F
AIR COMBAT 3	139 F
ACTUA SOCCER	99 F

ACTUA SOCCER 2	149 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
ADIDAS POWER SOCCER 98	149 F
ADVENTURE OF LOMAX	199 F
AGILE WARRIOR	99 F
AMORETTI RACING	149 F
AREA 51	169 F
ASSAULT RIGS	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
A IV EVOLUTION	169 F
ALONE IN THE DARK	99 F
ASSAULT RIGS	99 F
BURNING ROAD	149 F
BATMAN FOREVER	149 F
BLOODY ROAR	199 F
BREAK POINT	149 F
BUST AND MOVE 3	149 F
BUSSY 3D	149 F
COMMAND' N CONQUER	129 F
COLONY WARS	149 F
CYBERSLEED	99 F
CASPER	149 F
CHESSY	149 F
CONTRA	149 F
COOLBOARDER	149 F
COOLBOARDER 3	199 F
COUPE DU MONDE 98	169 F
DEATHTRAP DUNGEON	199 F
DEAD OR ALIVE	169 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CHRONICLE OF THE SWORD	149 F
DESTRUCTION DERBY 2	129 F
DAVIS CUP	149 F
DESCENT	99 F
DARK STALKERS	199 F
DEFCON 5	99 F
DISCWORLD	99 F
DISRUPTOR	149 F
DOOM	149 F
DIE HARD TRILOGY	129 F
DARK FORCES	169 F
CASTLEVANIA	249 F
COURIER CRISIS	169 F
EXHUMED	199 F
EPIDEMIC	149 F
EXPLOSIVE RACING	149 F
EXCALIBUR	149 F
EXTREME PINBALL	149 F
FIFA SOCCER 96	69 F
FADE TO BLACK	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F

FIFA SOCCER 98	199 F
POWER BOAT	169 F
FORMULA ONE 97	169 F
FINAL FANTASY VII	199 F
FIRE STORM	99 F
FIRE AND FLAW	149 F
FIGHTING FORCE	199 F
FINAL DOOM	199 F
GEX	149 F
GEX 3D	199 F
G POLICE	149 F
GOAL STORM	99 F
GUNSHIP	149 F
HERCULE	199 F
HI-OCTANE	69 F
HEXEN	199 F
INDEPENDANCE DAY	149 F
IRON AND BLOOD	149 F
IN THE ZONE	99 F
INT RALLY CHAMP	199 F
JET RIDER	149 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
JONAH LOMU RUGBY	199 F
JURASSIC PARK 2	149 F
JUMPING FLASH	99 F
JUMPING FLASH 3	199 F
KILEAK THE BLOOD	99 F
KING' S FIELD 3	149 F
L' ODYSSEE D' ABE	199 F
LUCKY LUKE	199 F
LOADED	99 F
RE-LOADED	149 F
LEGACY OF KAIN	99 F
LONE SOLDIER	69 F
LOST VIKING 3	169 F
MEN IN BLACK	169 F
MICKEY WILD ADVENTURE	149 F
MARVEL SUPER HEROES	199 F
MORTAL KOMBAT 3	69 F
MOTOR TOON 3	199 F
MOK	149 F
MOTORACER	149 F
NBA LIVE 97	149 F
NEED FOR SPEED 3	99 F
NEED FOR SPEED 3	199 F
NIGHTMARE CREATURE	199 F
NEWMAN HAAS	169 F
NBA JAM T.E	99 F
NOVA STORM	99 F
NHL FACE OFF	99 F
OVERBLOOD	149 F

ONSIDE SOCCER	199 F
ODDWORLD	149 F
OVERBOARD	149 F
PARAPPA THE RAPPER	199 F
PANDEMONIUM 2	199 F
POWER SERVE	149 F
PRIMAL RAGE	149 F
PETE SAMPRAS	149 F
RALLY CROSS	199 F
RIOD	149 F
RISK	199 F
RAPID RACER	199 F
RASCAL	199 F
FORMULA ONE	99 F
ROAD RASH 3D	249 F
RETURN FIRE	149 F
RESIDENT EVIL	149 F
RESIDENT EVIL 3	249 F
RAGING SKIES	149 F
2XTREME GAMES	149 F
SHELL SHOCK	99 F
SPACE HULK	149 F
STAR GLADIATOR	149 F
SENNA KART DUEL	149 F
SUIKODEN	149 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	149 F
STREET FIGHTER EX	149 F
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	149 F
STAR FIGHTER 3000	99 F
SAMOURAI SHODOWN	149 F
SPACE JAM	149 F
SPACE HULK	149 F
SPIDER	149 F
SNOW RACER 98	199 F
TETRIS PLUS	199 F
TENKA	199 F
TOSHINDEN 3	149 F
TEKKEN 3	149 F
TOMB RAIDER 3	199 F
TOCA TOURING CAR	199 F
TIME CRISIS + PISTOLET	349 F
THEME HOSPITAL	199 F
VANDAL HEARTS	149 F
VIGILANTE 8	199 F
WARHAMMER	149 F
WARCRAFT 2	199 F
WORMS	149 F
V RALLY	99 F

Pour d'autres titres, nous consulter

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

RACHAT DE VOS JEUX
ET CONSOLES EN CASH
ECHANGE DE JEUX
A PARTIR DE 30 F*
*Voir modalités en magasins.

NOUVEAUX MAGASINS STOCK GAMES

CHOISY LE ROI
29 Rue Emile Zola
94600 Choisy le Roi

SAINT DENIS
10 Rue de L' Aqueduc
Cire C St Denis Basilique

AIX EN PROVENCE
32 Rue Chabrier
13100 Aix en Provence

MARTINIQUE
13 Rue Lamartique
97200 Fort de France

Revendeurs, futurs revendeurs, contactez-nous
Vous voulez concrétiser un projet d' ouverture ou vous possédez déjà un magasin ?
Vous voulez bénéficier :
- d' un important budget publicitaire (depuis plus de 5 ans),
- d' une centrale d' achats performante,
- d' une notoriété nationale,
et faire partie d' une chaîne de magasins dynamique ?
STOCK GAMES recherche des partenaires
Pour plus d' informations,
contactez Sébastien au 01 44 07 04 61 con

e votre matériel aux meilleurs prix - les conseils - un service réparation

NINTENDO 64

NINTENDO 64 Les Jeux

ST A MOVE 2	349 F
OSHI'S STORY	399 F
ANJO & KAZOOIE	399 F
OLDEN EYE	399 F
A COURTSIDE	399 F
ENO GAUGE	449 F
INSAKEN 64	449 F
AKE 64	449 F
ORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	449 F
OUPE DU MONDE 98	449 F
S 98	349 F
WORLD GRAND PRIX	399 F

NINTENDO 64 Les News

ARTH WORM JIM 3D	449 F
OLY MAGIC CENTURY	449 F
ISSION IMPOSSIBLE	399 F
S 98	399 F
ROK 2	399 F
SNOWBOARDING	399 F
BOARDER	399 F
ERO X	399 F
E PUT 97	449 F
S.R.	479 F

LE PACK NINTENDO : 1190 F
Console Nintendo 64
+ 1080° SNOWBOARDING + CARTE MEMOIRE

NINTENDO 64 Occasions

CONSOLE NINTENDO 64 SEULE	599 F
CONSOLE NINTENDO 64 + MARIO 64	749 F
JOYPAD N64 ORIGINE	149 F
MARIO 64	199 F
BLAST CORP	155 F
WARGODS	199 F
MARIO KART 64	199 F
WAVE RACER	199 F
DIDDY KONG RACING	199 F
SHADOW OF THE EMPIRE	199 F
PILOTWINGS	199 F
TUROK	199 F
HEXEN	199 F
DOOM	199 F
F1 POLE POSITION	199 F
BOMBERMAN 64	199 F
MISCHIEF MAKERS	249 F
TOP GEAR RALLY	249 F
MULTI RACING CHAMP.	249 F
DUKE NUKEM 64	249 F
BUST A MOVE 3	249 F
SNOWBOW KIDS	249 F
FIFA 86	249 F
LYLATWARS + VIBREUR	249 F
AEROFIGHTER ASSAULT	249 F
FIGHTER DESTINY	249 F
KILLER INSTINCT GOLD	249 F
LAMBORGHINI 64	249 F
WAYNE 3D HOCKEY	249 F
NAGANO OLYMPIC	249 F
COUPE DU MONDE 98	299 F
GOLDEN EYE	299 F
WCW WORLD TOUR	349 F

Pour d'autres titres, nous consulter

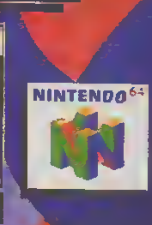
Console Nintendo 64
790 F
+ 30 F de Bon d'achat*

Holy Magic Century

TUROK 2

Mission Impossible

ISS 98



Airboarder 64

Réservez dès maintenant la nouvelle console 128 bits !!
Disponible dès le 23 novembre 98 en France (Vers. Japonaise),
livrée avec Adaptateur 220 V + adaptateur TV PAL.
Jeux prévus : Godzilla, Seventh Cross, Senkoku Turb,
Virtua Fighters 3, Fighting Vipers 2, Scud Race, D2 . . .
Pour tout renseignement ou réservation,
tél au 01 46 33 07 83 ou contactez le magasin
STOCK GAMES le plus proche de chez vous.

Console Dreamcast

Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre sans préavis. Photos non contractuelles - Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
* Offre valable uniquement sur les jeux d'occasion à partir de 99 Frs, non cumulable avec carte de fidélité. Nos jeux d' occasions sont testés et garantis 6 mois.

SSIEU CONSOLES
tue des Ecoles 75005 Paris — 01 46 33 07 83 — M° Cardinal Lemoine
PUBLIQUE
d Voltaire 75011 Paris — 01 43 55 76 45 — M° République

JUSSIEU CD ROM NEO GEO NEC
13 Rue des Ecoles 75005 Paris — 01 43 25 61 24 — M° Cardinal Lemoine
RIVOLI
32 Rue de Rivoli 75004 Paris — 01 42 74 43 22 — M° St Paul / Hotel de Ville

MONTPARNASSE
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris — 01 43 35 32 16 — M° Raspail
GARE DU NORD
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris — 01 44 63 02 49 — M° Poissonnière

TONY
Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony — 01 46 740 300
S — ouvert 7jours/7 de 10h00 à 19h30
N7 GERMAIN
Rue de Paris 78100 St Germain en Laye — 01 30 61 74 60
RER St Germain en Laye
Y
ece de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine — 01 46 58 72 73
Mairie d'Ivry
NT DENIS C C St Denis Basilique — TEL A VENIR
'assage de l' Aqueduc 93300 Saint Denis

CLICHY
62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine — 01 47 56 05 64
M° Mairie de Clichy
LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux — 01 46 06 96 03
M°-RER La Défense
BEAUVAIS
Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais — 03 44 11 49 10
(Près du DARTY)
EVREUX
La Parvis - Rue Jean Jaurès 27000 Evreux — TEL A VENIR

CHOISY LE ROI
29 Rue Emile Zola 94600 Choisy La Roi — 01 45 54 31 41
M° Choisy La Roi
VERSAILLES
Centre Commmercial Les Manéges 78000 Versailles — 01 39 53 36 36
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G
CLAMART
Rue Pietonne 92140 Clamart — 01 46 95 06 38
ouvert 7jours/7
ENGHIEN
52 Rue du Général De Gaulle 95880 Enghien Les Bains — 01 39 64 36 52

ITES RAYON MANGA
e des Halles 44000 Nantes — 02 40 48 53 12
ITES
e J.Jacques Rousseau 44000 Nantes — 02 40 49 13 14
RHAIX
e du Gnl Lambert 29270 Carhaix — 02 98 93 74 64
BACH
enue de Spicheren 57600 Forbach — 03 87 87 13 83
HAVRE
s Rue André Albert Huet 76600 Le Havre — 02 35 21 46 47

CHOLET RAYON MANGA
29 Rue de l' Orangerie 49300 Cholet — 02 41 46 36 33
MARSEILLE
207 Rue de Rome 13006 Marseille — 04 91 48 27 46
M° Castellane
AIX EN PROVENCE
5 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence — 04 42 23 04 64
METZ
80 en Fournirue 57000 Metz — 03 87 37 37 47
METZ
58 Passage Serpenoise 57000 Metz — 03 87 36 63 83

CANNES
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes — 04 93 390 906
NICE
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice — 04 93 13 00 10
MONTBELIARD
7 Rue des Fèbvres 25200 Montbeliard — 03 81 91 32 77
MONTPELLIER
51 Rue Grand Jean Moulin 34 000 Montpellier — 04 67 91 37 91
REIMS
29 Rue Chanzy 51100 Reims — 03 26 47 77 78

STOCK GAMES
pécialiste du jeu vidéo
3615
OCK GAMES
vous conseiller sur
matériel
ux,
nouveautés . . .

BON DE COMMANDE a retourner à : STOCK GAMES VPC 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83

JEUX	CONSOLE	PRIX
OU :		
MERCI D' INDIQUER UN JEU DE REMPLACEMENT SI RUPTURE DE STOCK		
Participation au frais de port *		30 F
TOTAL A PAYER		

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
TEL : _____ Signature :

JE JOINS AVEC MA COMMANDE :
O CHEQUE BANCAIRE O MANDAT LETTRE
O CB N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Exp _ _ _ _

*Frais de port : jeux 30 f - console : 50 f Contre-Remboursement : rajouter 40 f
Tous nos produits sont expédiés en collissimo 24h/48h

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d' un droit d' accès et de rectification aux données personnelles vous concernant

BOMBERMAN HERO

Le Bomberman sauce Mario 64 arrive enfin en version officielle ! Alors, si vous ne connaissez pas cette mouture atypique, lisez ce qui suit. À vos marques, prêt, bombeeeeeez !

Tout commence lorsqu'un petit robot gris métallique débarque sur la planète de Bomberman. Il demande de l'aide car la Princesse Léia... euh, Millian vient d'être capturée et emprisonnée par l'Empire Garaden. C'est bizarre, mais cette histoire me rappelle quelque chose, pas vous ?

L'ÉTOFFE DU HÉROS

N'écoutant que son grand cœur, notre héros part délivrer la belle. Ou du moins essaie car il doit traverser quatre planètes et une soixantaine de niveaux avant d'arriver enfin sur la planète de Garaden. Intégralement en 3D, la plupart des niveaux sont

SAVOIR BOMBER

Quand il est à pied, Bomberman peut utiliser ses bombes de trois façons. Les lancer en pressant B (1), les poser pour leur donner un coup de pied et les faire rouler au loin en appuyant deux fois de suite sur le bouton C-Bas (2). Il peut aussi faire tournoyer son bras pour en envoyer trois en même temps en concentrant le bouton B quelques secondes (3).

LES VÉHICULES

L'avion

L'hélico

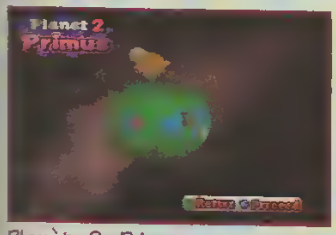
Le sous-marin

Le hors-bord

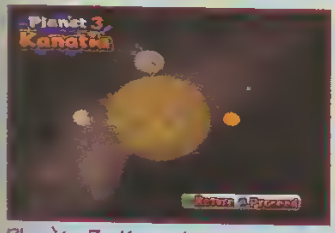
Certains personnages des anciens Bomberman font de temps à autre leur apparition. Ici, c'est Louis, le kangourou vert.

BOMBERMAN HERO

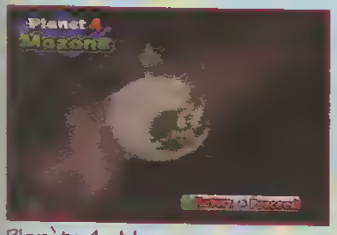
Planète 1 : Bombe



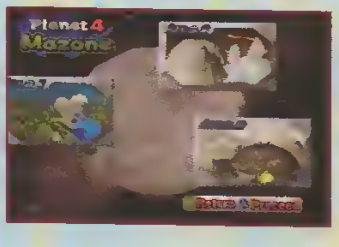
Planète 2 : Primus



Planète 3 : Kanatia



Planète 4 : Mazone



LES BOMBER PLANÈTES

Avant d'atteindre la planète finale (que je vous laisse le soin de découvrir), Bomberman devra passer par quatre mondes composés de trois parties, elles-mêmes séparées en plusieurs niveaux. Ce qui fait une soixantaine de niveaux... sans compter la planète finale !

classiques : Bomberman doit « simplement » trouver la sortie pour passer au stage suivant. Mais parfois, il devra rechercher quatre cristaux pour ouvrir la sortie ou encore récupérer une carte actionnant la porte de fin de stage. Tout un tas de petites énigmes sillonnent ainsi le jeu, et certaines d'entre elles permettent d'accéder à des niveaux secrets. De même, après avoir vaincu le boss d'une planète, vous aurez accès à un stage bonus. D'autres niveaux sont effectués à bord d'engins (voir Les véhicules), ce qui apporte une grande variété à l'action.

Techniquement, le jeu tient bien la route même si les graphismes auraient pu être de meilleure qualité. Le héros se manie correctement, la caméra est bien placée et votre Bomber se retrouve rarement caché par un élément du décor (comme dans le mode Aventure du Bomberman 64). Sachez enfin que ce jeu brille par l'absence d'un mode Multijoueur. Bomberman Hero est un pur soft de plate-forme, loin des standards moult fois déclinés de la célèbre saga. Vous voilà prévenu !

Wonderman 2

éditeur	HUDSON
éditeur	NINTENDO
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME 3D
joueur(s)	1
sauvegarde	CARTOUCHE
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	D

80 %

PLAYER FUN 90 %

en résumé

Loin de notre bon vieux Bomberman convivial, ce nouvel opus 100 % Bomber est une alternative à Banjo-Kazooïe, en moins beau.

GRAPHISME — 80 %
Sans être laid, c'est loin d'égaler ce qui se fait de mieux sur N64.

ANIMATION — 90 %
Elle n'est jamais mise en défaut, quel que soit le secteur du jeu.

SON — 75 %
Un peu répétitives, les musiques sont bonnes, à l'exception de quelques-unes.

JOUABILITÉ — 80 %
Un léger manque de précision dû au paddle analogique, mais on s'y fait.

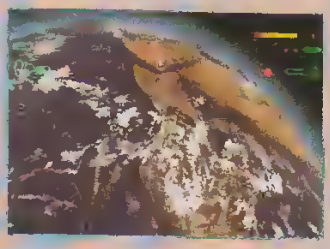
COLONY WARS VENGEANCE

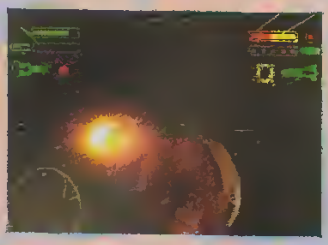
PlayStation

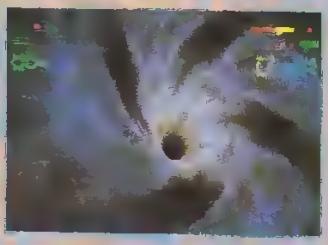
Après un somptueux Colony Wars, Psygnosis nous propose un second épisode basé sur un nouveau scénario. Ce shoot them up 3D, doublé d'un film interactif, s'avère au moins aussi passionnant que son prédécesseur, mais sa difficulté ne le met pas à la portée des néophytes.

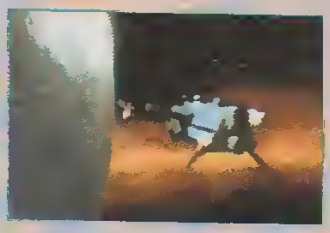
DÉCORS DE CLASSE

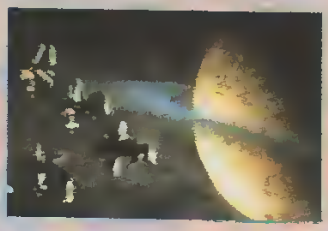
Les missions ont pour cadre des décors somptueux ; ils sont en majorité composés d'éléments graphiques en 2D. On note des rotations de planètes visibles à l'œil nu.











Il y a un an Psygnosis frappait très fort en commercialisant Colony Wars. La réalisation, en béton armé, de ce shoot them up 3D a littéralement jeté aux oubliettes celui qui était alors la référence en la matière : Wing Commander. Fort de ce succès, les développeurs n'ont donc pas hésité à remettre la main à la pâte. Ne vous attendez pas à de grands chambardements : Colony Wars Vengeance repose sur le même moteur 3D que son prédécesseur. Il faut dire que, contrairement à certains jeux, il n'y avait, à mon sens, rien à modifier.

Dans ce deuxième volet, les rôles

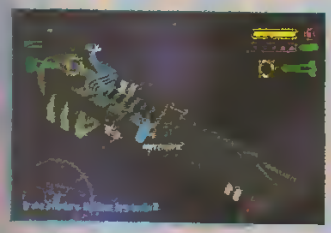
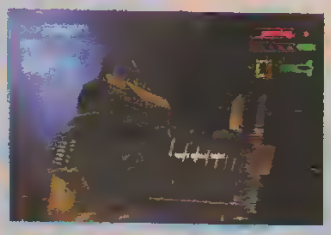
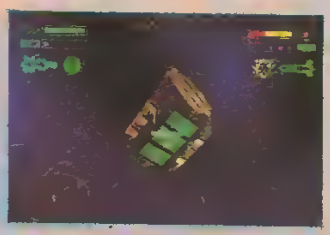
LA CINÉMATIQUE

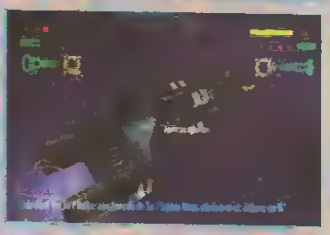
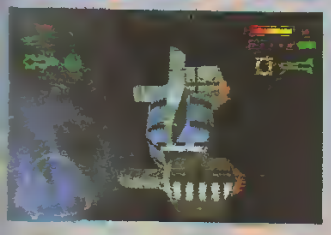
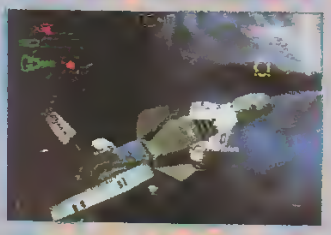
L'évolution du conflit est illustrée par des séquences cinématiques de superbe facture qui évoquent les grandes épopées spatiales telles que Star Wars. L'arborescence des missions répertorie plus de vingt-cinq scènes. Développant plusieurs cas de figures possibles, elles sont donc malheureusement assez courtes.

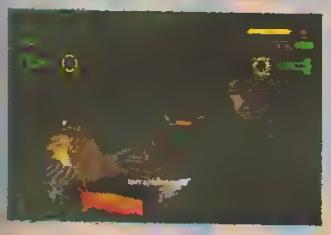
La nouveauté réside dans l'apparition de missions d'attaque au sol. L'effet de flou atténue nettement les problèmes de clipping.

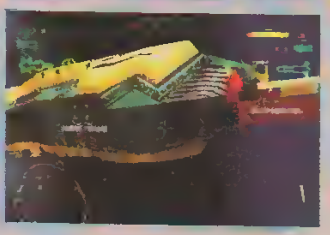
COLONY WARS VENGEANCE

L'INVINCIBLE ARMADA





sont inversés. Vous n'appartenez plus aux Mondes libres mais à une armée de fanatiques embrigadés par un leader charismatique. Plus qu'un simple shoot them up 3D, Colony Wars est un véritable film interactif évoluant au grè du résultat de certaines missions clefs. Les objectifs qui vous sont assignés sont, en règle générale, originaux et subtils. Citons assemblage d'un canon spatial, interception de missiles, l'extraction de minerais, qui s'ajoutent aux traditionnelles missions offensives. Parmi ces dernières, on note l'apparition de missions d'attaques au sol.

La réalisation est vraiment somptueuse. Les duels spatiaux se déroulent dans des décors de grande classe et sont rythmés par des compositions classiques signées Dvorak, Mendelssohn, etc. Malheureusement, même si la jouabilité est très simple (avec assez peu d'inertie), Colony Wars reste difficile d'accès à cause de son arsenal complexe.

Wolfen II

développeur	PSYGNOSIS
éditeur	PSYGNOSIS
textes	FRANÇAIS
genre	SHOOT 3D INTERACTIF
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	BALÈZE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	D

94%

PLAYER FUN 95%

en résumé

Sans changement fondamental par rapport au premier volet, Colony Wars Vengeance confirme son statut de meilleur shoot them up 3D.

GRAPHISME 95%
Décors grandioses et vaisseaux sympa. Gestion des sources de lumière excellente.

ANIMATION 95%
C'est fluide, rapide et classe. Que demande le peuple ?

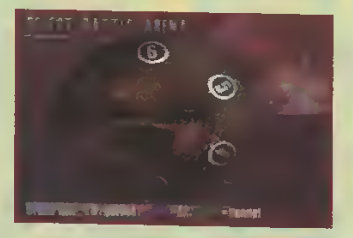
SON 93%
Musiques symphoniques composées par Beethoven, Dvorak... Son excellent.

JOUABILITÉ 95%
Irréprochable ! Les développeurs n'ont touché à rien par rapport au premier épisode.

EXTREME G2

Nintendo 64

Acclaim récidive en sortant ce deuxième volet, juste à temps pour devancer la sortie de WipEout 64. Un peu plus beau, un peu plus maniable, un peu mieux foutu que son prédécesseur, Extreme G2 aura tout de même du mal à s'imposer par manque de caractère. À essayer donc, avant d'acheter !



HABILLAGE

Mention spéciale pour l'habillage de Extreme G2 ! Clean, propre, sobre et futuriste, l'ensemble donne beaucoup plus de personnalité au jeu. Personnellement, j'aurais préféré plus de caractère et de nervosité pendant les courses, qu'avant ! M'enfin, comme on dit : « On ne peut pas tout avoir ».

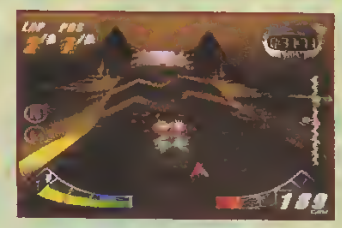
Extreme G était speed, vraiment speed. Extreme G2 risque, lui, de vous surprendre par sa lenteur. N'exagérons rien, le jeu ne se traîne pas lamentablement, mais il est tout même largement moins rapide que son grand frère ou encore que F-Zero X (*voir le test dans ce numéro*). Et on comprend vite pourquoi, lorsque l'on s'attarde sur la qualité des graphismes et des textures. À l'inverse de Nintendo avec son F-Zero nouvelle génération, Probe a choisi de privilégier l'esthétisme au détriment de la rapidité. Le principe n'a pas changé : on pilote toujours des motos sur des circuits tortueux au possible. Le championnat « Extreme »

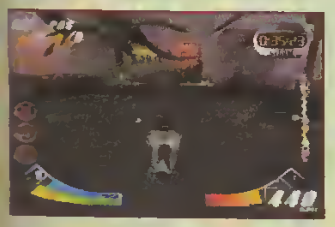
Subtil, moi ?

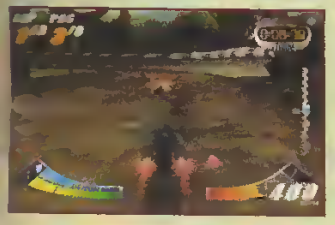
Extreme G2 contre F-Zero X ! La prochaine guéguerre des joueurs fanatiques de courses futuristes portera sur ce duel épineux. D'un côté, nous avons un jeu très fortement inspiré du célèbre WipEout, bourré d'effets délirants et où la victoire repose autant sur un pilotage que sur la bonne utilisation des armes. Ce jeu s'appelle Extreme G2 (et très prochainement WipEout 64). De l'autre, nous avons un soft où les affrontements ne se font que carrosserie contre carrosserie. Impossible de suivre un adversaire, de l'ajuster et de l'exploser. En effet dans F-Zero X, il faut se mettre à sa hauteur puis tenter une agression sur le côté afin de l'exploser ou de le sortir de la piste. Personnellement, ma préférence va vers ce concept, à mon sens plus subtil. Tout ceci pour dire que les deux jeux proposent des sensations très différentes. À vous de savoir quel challenge vous préférez !

Tout comme dans le premier volet, en rentrant certains noms, on accède à des modes graphiques différents. Ici, le mode « Tron ».

EXTREME G2







UN PILOTAGE MOINS BOURRIN !

On sent une nette amélioration dans la conception des circuits, désormais plus « abordables ». Fini le bourrinage intensif contre les murs ! Maintenant, on s'amuse plus à piloter convenablement. Toutefois, il arrive encore que certaines collisions retournent la moto sur la piste, ce qui est particulièrement énervant, d'autant plus que c'est souvent long de la remettre dans le bon sens. À part ce petit détail, c'est du tout bon, et une fois les circuits bien maîtrisés, on se tape des petits coups de bourre bien agréable. Evitez tout de même d'envoyer missile sur missile, de tirer dans tous les coins ou encore d'utiliser la grosse artillerie, l'animation souffrant quelquefois de grosses saccades qui mettent vraiment dans l'embarras (surtout dans les virages !).

demande toujours autant d'endurance. On enchaîne quatre circuits dans la première league, huit dans la suivante, et enfin douze dans la troisième. Il est toujours possible, et même vivement conseillé, de ramasser des armes pour fritter les adversaires ; ces dernières se placent automatiquement au-dessus de votre moto. Au bout de quelques parties, on reconnaît tout de suite le type d'arme installé.

Fini le mode Quatre joueurs en simultané. Désormais, seul un mode Multijoueur en alternance nous est proposé. Il permet à quatre, voire huit joueurs de s'affronter, lors de courses en un contre un. Autre nouveauté : le mode Battle. À la place de motos, vous pilotez des espèces de chars, et les affrontements se font dans des arènes. Bref, Extreme G2 ne révolutionne pas le genre mais corrige les problèmes de maniabilité du premier volet. L'ensemble n'est certes pas transcendant, juste bon à jouer...

Leflou

développeur	PROBE
éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	COURSE FUTURISTE
joueur(s)	1 A 2 SIMULT.
sauvegarde	MEMORY PACK
continue	NON
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	D

PLAYER FUN 80%

En résumé

Plus abouti que le premier, Extreme G2 est un titre accrocheur. Ça à la couleur et ça pétille comme WipEout, mais ça n'en a pas le goût.

83%

GRAPHISME — 89%

Les décors sont soignés, mais l'ensemble fait parfois un peu fouillis.

ANIMATION — 65%

Un peu lent et saccadé. De gros ralentissements de temps en temps.

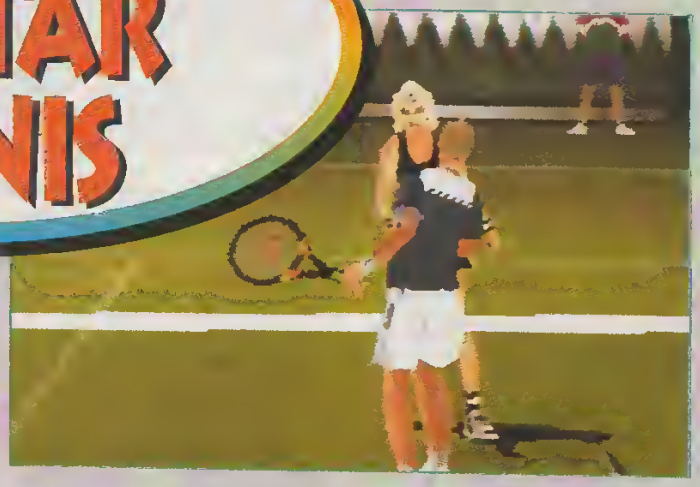
SON — 80%

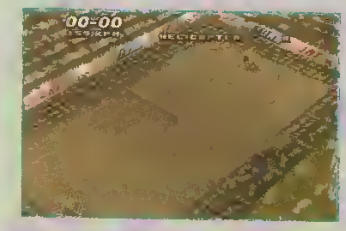
Musique discrète, voire inexistante. Bruitages sympa.

JOUABILITÉ — 85%

Un peu mieux que le premier, mais ce n'est pas encore parfait.

YANNICK NOAH ALL STAR TENNIS



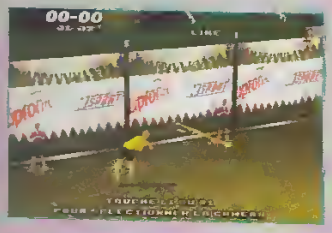


LES COURTS

La plupart sont en terre battue, gazon ou synthétique. On trouve également un revêtement en pierre en Grèce.

Alors qu'il cartonnait sur 8 et 16 bits, le tennis est un genre qui semble quelque peu tomber en désuétude sur 32.

En règle générale, un jeu de sport qui porte le nom d'un champion est rarement un gage de qualité. Parrainé par Yannick Noah, All Star Tennis constitue l'une des rares exceptions qui confirme la règle. Ce parrainage étant propre à la version française, le champion français ne figure pas dans le jeu... En revanche, vous y trouverez quelques-uns des meilleurs joueurs et joueuses du moment, représentés très fidèlement. Les courts et la qualité des textures des revêtements font de ce jeu l'un des plus beaux du genre sur console.



La sortie d'All Star Tennis constitue donc un petit événement à saluer comme il se doit.

Les coups spéciaux et les services-volées s'accompagnent d'effets spéciaux qui dynamisent l'action.

BEAU ET JOUABLE

C'est bien connu, l'habit ne fait pas le moine ; dans les jeux vidéo également, et, en particulier, dans les simulations sportives, où les principales qualités requises sont avant tout le réalisme et la jouabilité. Dans ces domaines, All Star Tennis fait très fort et permet de vivre de beaux échanges, d'autant plus que l'animation des joueurs est criante de réalisme. En plus de l'aspect simulation, le jeu propose un mode Arcade, dans lequel vous devez effectuer des coups spéciaux qui nécessitent un timing

ALL STAR TENNIS

LES JOUEURS

All Star Tennis propose quelques-uns des meilleurs joueurs aux classements ATP et WTA. Certains ne portent pas leur vrai nom, mais leur apparence est très évocatrice.

Si l'on peut jouer à huit en alternance, jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter en simultané.

hyperpointu. Citons également l'anecdotique mode « Tennis Bombe » dans lequel chaque impact de balle laisse apparaître une bombe qui explose au bout de quelques secondes... À vous de l'éviter à temps ! Seul gros regret de ce jeu : l'absence de challenge individuel comme des tournois, avec un système de classement sur une année, ou encore de joueurs cachés à découvrir.

Finalement, comme bon nombre de jeux de sport, c'est à plusieurs que All Star Tennis prend toute sa dimension.

Wolfen

LES MOUVEMENTS

Tout se joue sur le placement, et un coup bien exécuté se traduira par des mouvements très réalistes (principalement), même au niveau du changement des appuis.

Le mode « Tennis Bombe » n'a aucun intérêt. Il incite à rester au fond du court et à renvoyer la balle jusqu'à la faute.

développeur	SMART DOG
éditeur	UBI SOFT
textes	FRANÇAIS
genre	SIMU. DE TENNIS
joueur(s)	1 A 8
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	CONVIVIALE
prix	D

85%

PLAYER FUN 90%

en résumé

Cette simulation de tennis se distingue par sa réalisation et sa convivialité. Seul défaut : l'absence d'un challenge individuel.

GRAPHISME — 94%

Les joueurs et les courts sont d'excellente facture. Rien à dire.

ANIMATION — 93%

L'animation des joueurs est très réaliste.

SON — 90%

L'environnement sonore est assez concluant. Dommage que le public ne soit pas discipliné.

JOUABILITÉ — 88%

Globalement bon. Toutefois les coups spéciaux du mode Arcade sont durs à réaliser.

VICTORY BOXING 2

La boxe est un genre qui a tout à fait sa place sur console, pour peu que l'on y apporte une touche de fantaisie. C'est le cas de Victory Boxing 2 qui réussit, malgré tout, à rester dans les « normes » du réalisme.

A l'instar du premier volet, Victory Boxing 2 est plus un jeu d'arcade qu'une simulation. Je dirai même que par certains côtés, et c'est plutôt flatteur, il évoque Punch Out qui a fait les beaux jours de la NES et de la SNES. Bien entendu, on note un certain nombre d'innovations. La plus flagrante touche à l'esthétique. La modélisation des boxeurs est désormais beaucoup plus fine ; ils perdent ainsi leur aspect « parping ».

Le challenge est progressif. Les premiers combats se concluent assez facilement par un K.O. technique dans le premier round, dans un sens comme dans l'autre. Plus vous montez dans la hiérarchie, plus les adversaires se révèlent coriaces. Ils développent alors des styles de boxe personnels, et disposent d'enchaînements meurtriers. Comme dans

Quelques grammes de finesse dans un monde de brutes !

LES BOXEURS

Le combat en vue subjective est, pour une fois, jouable. On s'y croit vraiment.

VICTORY BOXING 2

L'ENTRAÎNEMENT

Votre entraîneur est un vétéran des rings. Avant les matchs clefs, il vous apprendra des super coups à base de combinaisons de touches. Le L1 suivit le R1 est l'un des plus efficaces.

Les visages ne sont pas figés. On peut voir toute la détermination du frappeur qui achève sa victime déjà bien amochée.

Punch Out, il faut repérer le petit geste qui prévient la combo assassine et anticiper en se mettant en parade. Il faut savoir que les adversaires ont tendance à se fatiguer au fil du match, aussi il convient de gérer le début du combat pour accélérer au bon moment, quitte à vous exposer un peu. Pour couronner le tout, le jeu propose un petit plus très en vogue en ce moment : les boxeurs cachés. Bref, avant d'obtenir le titre suprême, il y a du bouiot.

Wolfen,
« le boucher de Menilmontant ».

LES PLUS BEAUX K.O. !

En combat, lorsque vous avez bien affaibli votre adversaire, vous pouvez lui asséner un coup fatal. Attention car ce qui est valable pour vous l'est aussi pour l'adversaire.

L'avis de sparring partners

CHON : « Tout comme Victory Boxing, premier du nom, j'apprécie ce deuxième volet. Pour deux raisons : la palette des coups s'étoffe à mesure que l'on avance dans les combats, et l'aspect graphique a été amélioré. Alors, si vous aimez la boxe, n'hésitez pas car vous ne serez pas déçu ! »

ROBBY : « Simulation du sport que l'on dit noble, Victory Boxing 2 me réjouit à plus d'un titre. Il est d'abord un authentique jeu de combat qui nous change des sempiternels titres de baston à combos et coups spéciaux. Car, moi, ça me gave d'être obligé d'apprendre par cœur des enchaînements de boutons pour vaincre à Tekken 3 ! L'atout majeur de ce jeu est sa jouabilité : très bonne, bien que rebutante de prime abord. Elle est, en fait, réglée sur les progrès de votre boxeur en technique et en condition physique. En un mot, j'achète ! »

développeur	JVC
éditeur	VIRGIN
textes	ANGLAIS
genre	BOXE
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	D

90%

PLAYER FUN 97%

en résumé

Victory Boxing 2 est un jeu très bien réalisé et étonnament prenant. À jouer d'urgence, même si l'on n'est pas un fan du genre.

GRAPHISME — 94%
Les boxeurs sont beaucoup plus fins que dans le volet précédent.

ANIMATION — 90%
La panoplie des coups est bien rendue.

SON — 75%
Ça se résume en gros à des « pan » et des « ouch », mais c'est pas mal.

JOUABILITÉ — 88%
Déconcertant et un rien bourrin au début, ça devient nettement plus technique ensuite.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

STARSHOT : PANIQUE AU SPACE CIRCUS

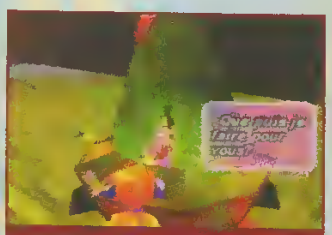
Un jeu d'aventure qui ressemble à un jeu de plate-forme pour enfant, le tout avec un humour très second degré. Heuu... M'sieur Infogrames, vous avez pensé à tout, là ?

Contrairement à beaucoup de jeux de la « nouvelle génération », la présentation de Starshot : Panique au Space Circus est à suivre et à écouter de près. Il vous faudra d'ailleurs être attentif, durant tout le jeu, aux dialogues et éviter de les couper sous peine de n'y rien comprendre. Car Starshot, sous ses airs de remake de Mario, cache un véritable jeu d'aventure, riche, long et très drôle. On avait Resident Evil pour nous faire peur, Starshot arrive pour nous faire rire. Bon, ce n'est pas la grosse éclate mais les textes sont suffisamment bien écrits pour esquisser de temps en temps un petit rictus. L'histoire est simple : vous faites partie d'un cirque itinérant en mauvaise posture. Il vous faut donc trouver des attractions pour éviter sa fermeture. Pour y parvenir, vous allez sillonner l'espace et capturer les espèces rares qui feront de votre cirque le plus fréquenté. Le joueur incarne Starshot, un petit crétin accompagné d'un robot très malin qui s'occupe de tous les dialogues. En gros, vous manipulez les bras, et le cerveau vous aiguille pour prendre les bonnes directions.

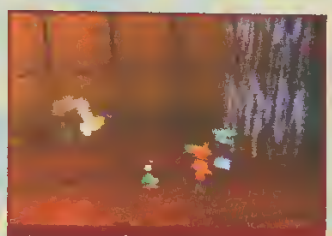
Starshot, ce bon crétin, subit sans rien comprendre à ce qui se passe. C'est à vous de le diriger !

C'est pour qui tout ce cirque ?

Non, vraiment, Starshot manque de maturation ! Pourquoi avoir choisi un style graphique tout mignon (à la Mario) quand on cherche à s'attirer les faveurs d'un public nourri à Resident Evil. Il est vrai que l'on est sur la Nintendo 64 et que les jeux graphiquement réalistes sont peu nombreux, mais tout de même. Le choix d'un univers « toon » pose forcément des problèmes de ce genre, et il est étonnant de voir qu'Infogrames ne s'est pas posé (ou si peu) la question. Starshot nous a été présenté comme un jeu d'aventure et d'enigmes, et à l'interrogation « les plus jeunes ne risquent-ils pas de baisser les bras devant l'aventure ? », on nous répond que le joueur n'est pas forcé de suivre l'histoire pour progresser dans le jeu. Le problème, en zappant les dialogues, c'est que l'on se retrouve face à un jeu de plate-forme largement en-dessous de la moyenne, tout ça à cause de cette maniabilité douteuse. Mais à qui est destiné ce Starshot ? Je me le demande encore...



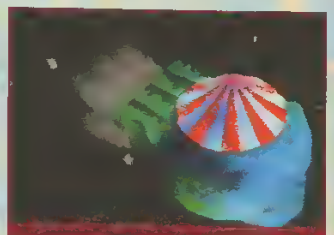
De nombreuses secrétaires feront obstacle à votre progression. L'administration est votre ennemi n° 1.



Cette espèce de chute d'eau symbolise un checkpoint et sauvegarde automatiquement votre progression.

MAIS POURQUOI ?

Starshot a manqué de peu le statut de jeu ultime. Car il a un gros défaut : sa maniabilité. Vous aurez souvent,

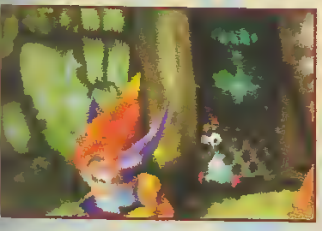


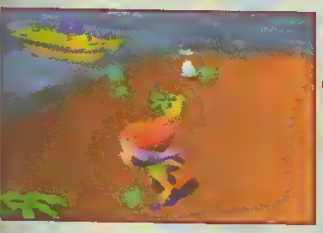
Voici le fier et fringant Space Circus, le vaisseau de l'espace le plus drôle de l'univers (et le plus fauché !)

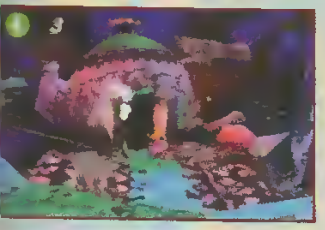
STARSHOT

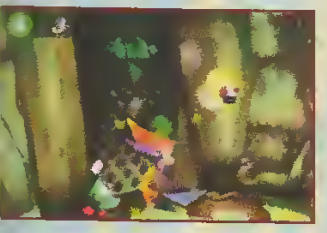
NE CONFONDONS PAS VITESSE ET PRÉCIPITATION !

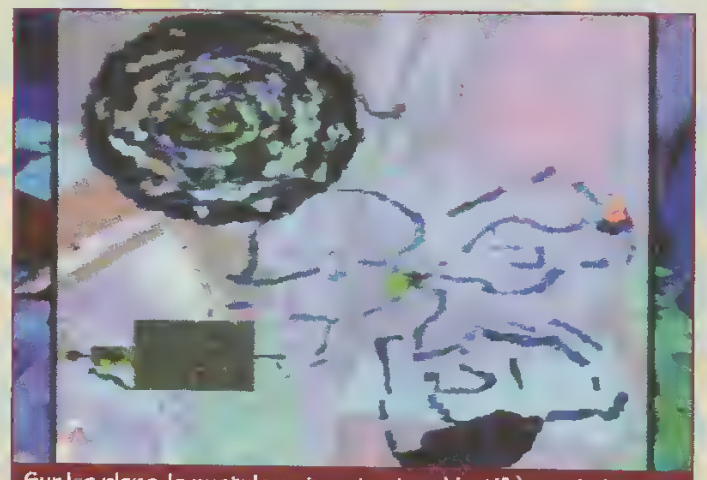
L'expérience qui consiste à mêler aventure et plate-forme 3D n'est pas nouvelle. Il n'y a qu'à voir avec quelle impatience les possesseurs de N64 attendent le fameux Zelda. Avec Starshot, Infogrames coupe d'ailleurs l'herbe sous le pied de Nintendo. Malheureusement, en voulant faire vite, des problèmes de maniabilité et quelques bugs entravent la progression du joueur. Ainsi, en ratant un saut, il m'est arrivé de ne plus avoir accès à toute une partie d'un niveau. Impossible de continuer, il m'a fallu reprendre à ma dernière sauvegarde...



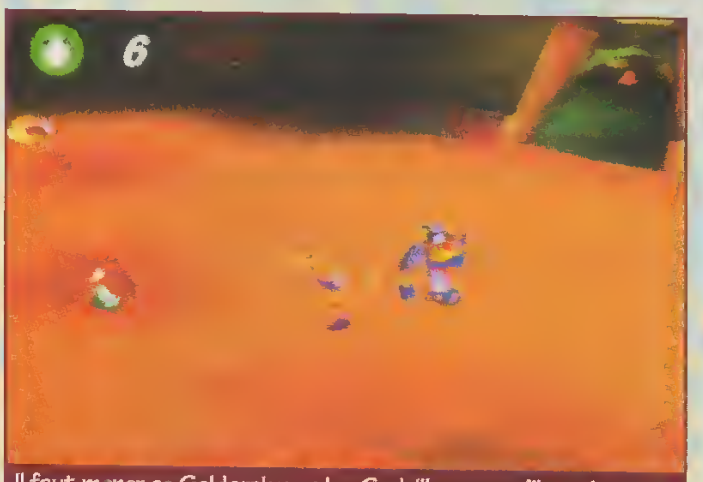








Sur les plans, la pustule verte est votre objectif à atteindre pour faire évoluer l'histoire. La rouge étoilée, c'est vous !



Il faut mener ce Goldorak vers les Godzilla pour qu'ils se battent. Pas facile à faire !

après un dialogue, une action à accomplir ou un endroit à visiter. Et c'est là que les ennuis commencent ! La jouabilité est si délicate qu'il vous arrivera souvent de manquer une plate-forme ou d'avoir du mal à éviter les assauts des ennemis. Infogrames, conscient de ce problème, a pensé le résoudre en vous offrant des vies infinies (comme dans Heart of Darkness, édité par... Infogrames !) et des points de sauvegarde fréquents. L'idée peut sembler bonne, il n'empêche que c'est trop gonflant de passer une demi-heure sur un saut. Un autre problème vient de certaines actions très tordues à accomplir et pour lesquelles aucun indice n'est fourni. On bloque trop rapidement, soit par défaut de maniabilité, soit par manque d'indices. C'est d'autant plus navrant que l'univers est bien là, vous offrant une liberté d'action vraiment sympathique.

Leflou

développeur	INFOGRAMES
éditeur	INFOGRAMES
textes	FRANÇAIS
genre	AVENTURE/PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	PILE INTÉGRÉE
continue	INFINI
difficulté	TORDUE
durée de vie	BONNE
prix	D

PLAYER FUN 85%

En résumé

Starshot serait un excellent produit si la maniabilité avait été meilleure. Et son côté enfantin risque de lui faire rater sa cible !

72%

GRAPHISME 85%
Certains univers sont fades, d'autres très jolis.

ANIMATION 90%
Très correcte, assez fluide et bon rendu des textures.

SON 90%
L'ambiance sonore est particulière, presque unique !

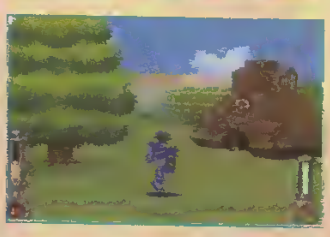
JOUABILITÉ 40%
Horreur ! Il est impossible d'utiliser la croix de direction. Vraiment dommage...

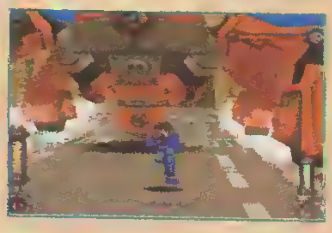
MEGAMAN LEGENDS

C'est le mois de Megaman ! Après les versions X4 et 8, j'ai le privilège de tester un troisième (et dernier) épisode : Megaman Legends. Tant mieux, c'est un Tomb Raider-like sauce Megaman !

Après une douzaine d'années d'existence, Megaman passe de l'enfance à l'adolescence et découvre la 3D. Cette saga étant avant tout réputée pour son fort côté plate-forme, il semblait logique que ce nouvel opus ne déroge pas à la règle. Que nenni ! Les concepteurs de Capcom ont eu la riche idée de transformer leur hit en jeu d'action/aventure à la Tomb Raider.

Côté scénario, vous voilà plongé dans un monde composé uniquement d'archipels. Sur chacun d'eux sont disséminés des reliques technologiques du passé que les Diggers, groupes de chercheurs, s'emploient à trouver afin de créer de nouvelles armes destinées à équiper leurs robots. Megaman fait partie d'un de ces groupes dont le but est plus archéologique et scientifique que guerrier (normal, ce sont les héros). Après la découverte d'une relique et l'atterrissage en catastrophe de leur





ROBOTS ENNEMIS

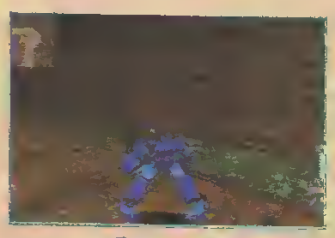
Pour une fois, l'aventure l'emporte sur l'action, d'où des ennemis et des boss peu nombreux.

TOUT DANS LE MOUVEMENT

Coup de pied

Rétablissement

Roulade



Petits pas

Dans le mobil-home, vous pouvez réparer vos armes, augmenter leur puissance, ou encore l'utiliser comme lieu de sauvegarde.

MEGAMAN LEGENDS

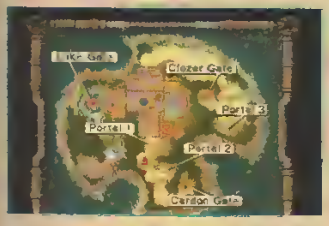
MEGAMAN, LE DESSIN ANIMÉ !

De nombreuses scènes cinématiques viennent entrecouper l'action de Megaman Legends. Avec leurs graphismes très manga, elles sont fort sympathiques, jugez plutôt.

dirigeable sur une île, loin d'être déserte, le jeu commence. La mission principale est de récupérer des éléments nécessaires à la réparation du dirigeable. Mais tout n'est pas simple, surtout lorsque des pirates viennent mettre l'île sens dessus dessous. Megaman devra alors utiliser ses dons d'acrobate et de tireur d'élite pour sortir indemne de tous les problèmes et rebondissements qui l'attendent. Tout ceci confère à ce Megaman Legends une bonne durée de vie et un challenge qui nous change radicalement des sempiternels combats contre le Dr Wily et ses Woodman, Snowman et autres Trucman. Et ce n'est pas pour nous déplaire !

Wonder

Malgré les apparences, cette jeune fille en mauvaise posture n'est pas l'héroïne de l'histoire, mais plutôt l'inverse.



LA CARTE

Élément important de tout jeu d'aventure, nous la retrouvons, cette fois, en deux parties : une pour indiquer les différents endroits clés du secteur, l'autre pour les points d'accès des donjons.

développeur	CAPCOM
éditeur	VIRGIN
textes	ANGLAIS
genre	ACTION/AVENTURE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYEN
durée de vie	LONGUE
prix	©

83%

PLAYER FUN 90%

en résumé

Premier volet à changer de registre, Megaman Legends plaira aux fans de Megaman ainsi qu'aux amateurs d'aventure/action.

GRAPHISME — 80%

Point faible du jeu, les textures pixellisent mais l'ensemble reste mignon.

ANIMATION — 92%

Quasiment parfaite, que ce soit pendant les dessins animés ou au cours de l'action.

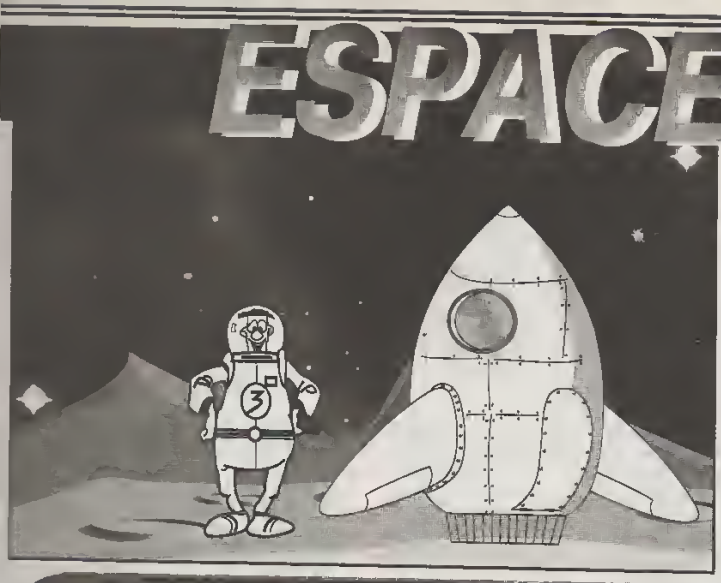
SON — 86%

Il est dommage que certains passages en anglais ne soient pas sous-titrés.

JOUABILITÉ — 94%

Aucun reproche, Capcom a fait ses preuves depuis longtemps dans ce secteur.

ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
FIFA 96 (EUR)	**149,00**
FIFA 97 (EUR)	129,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00
LOTUS II	99,00
MICRO MACNINE 97 (EUR)	**149,00**
NBA JAM TE (EUR)	99,00
NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
NBA LIVE 97 (EUR)	129,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	129,00
PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
REAL MONSTER (EUR)	99,00
REVOLUTION X (EUR)	49,00
ROLO THE RESCUE	99,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	99,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	149,00

- MANETTE FIGHTER 2 69,00

SUPER NINTENDO

ASTERIX	129,00
ASTERIX ET OBELIX	169,00
BATMAN FOR EVER	99,00
FIFA 96	149,00
FOREMAN FOR REAL	99,00
F ZERO	149,00
HAGANE	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	149,00
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE	**149,00**
IZZY'S OUEST OF OLYMPIC GAMES	99,00
JUDGE DREDD	99,00
KILLER INSTINCT	99,00
LE ROI LION	99,00
LUCKY LUKE	169,00
MORTAL KOMBAT	99,00
MYSTIC OUEST	99,00
NBA LIVE 97	99,00
NHL 96	99,00
OSCAR	99,00
PACK ATTACK	129,00
PLOK	99,00
POWER PIGGS	99,00
PREHISTORIK MAN	99,00
PRINCE OF PERSIA 2	99,00
REAL M	99,00
REVOLUTION X	99,00
SUPER BC KID	99,00
SCHTROUMPFS 2	129,00
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	129,00
SPIROU	99,00
STARTRECK DEEP	99,00
TETRIS ATTACK	149,00
TIMON ET PUMBA	99,00
TINTIN AU TIBET	149,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	199,00
TOYS STORY	99,00
WORLD MASTER GOLF	99,00
WRESTLEMANIA	149,00
ZOOP	99,00

- MANETTE ASCII 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR 149,00
- PRISE PERITEL 149,00

3DO

ALONE IN TNE DARK 2 (VF)	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	89,00
BATTLE SPORT	99,00
CASPER (NTSC)	99,00
CORPSE KILLER	89,00
CRIME PATROL	99,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	99,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	89,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
OLYMPIC GAMES	99,00
PEEBLE BEACH GOLF	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	99,00
RETURN OF FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 +10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,00
SNOW JOB	99,00
SPACE HULK	99,00
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	69,00
STRIKER	99,00
SYNDICATE	99,00
TOTAL ECLIPSE	69,00
VIRTUOSO	69,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	99,00
ZNADNOST	99,00

- MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00
- MANETTE TURBO 1 99,00
- MANETTE PANASONIC 99,00
- ADAPTATEUR MANETTE SNIN 99,00
- FLIGHT STICK (SIMULATION) 99,00

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER	**399 F**
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	**349 F**
CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR	**499 F**
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	**329 F**
GAME BOY CAMERA	**349 F**
IMPRIMANTE	**399 F**

ADVENTURE ISLAND	99,00
ALLEWAY	149,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00
BATMAN FOR EVER	99,00
BRAIN DRAIN	**199,00**
BUST A MOVE 2	179,00
CASTELVANIA	**199,00**
COUPE DU MONDE	**199,00**
CUTHEROAT ISLAND	99,00
DAFFY DUCK	199,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00
DUCK TALES	169,00
DRAGON HEART	99,00
DR MARIO	129,00
DEARTH WORM JIM 2	129,00
EMPIRE CONTRE ATTAOUE	169,00
F1 RACE	129,00
FERRARI	129,00
GARGOYLES OUEST	129,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	**199,00**
GOLF	129,00
HERCULE	229,00
INDIANA JHONES	169,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00
JIMMY CONNORS	149,00
JURASSIK PARK 2	**199,00**
KILLER INSTINCT	169,00
KING OF FIGHTER 98	229,00
LE BOSSU DE NOTRE DAME	249,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169,00
LE PUCCON	169,00
LES SCHTROUMPS	169,00
LUCKY LUCKE	**199,00**
MARIO ET YOSHI	129,00
MARIO LAND	169,00
MARIO LAND 2	199,00
MARIO PICROSS	169,00
MEGAMAN WORLD	129,00
MORTAL KOMBAT 3	129,00
NBA JAM	99,00
PINOCCHIO	249,00
POP UP	99,00
RETURN OF THE JEDY	199,00
SUPER BATTLE TANK	99,00
TAMAGOSHI	199,00
TARZAN	129,00
TENNIS	129,00
TETRIS	199,00
TETRIS ATTACK	199,00
THE LITTLE MERMAID	169,00
TRACK N FIELD	169,00
TUROK	199,00
V RALLY	229,00
WARIO LAND	199,00
WARIO LAND 2	249,00
WAVE RACE	129,00
WWF RAW	149,00
WWF WARZONE	199,00
YOSHIES COOKIES	149,00
ZELDA	149,00

ACCESSOIRES

- ECRAN GB 35,00
- LOUPE AVEC LUMIERE 49,00
- BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD	**1890 F**
JOYSTICK ARCADE	**399,00**
AERO FIGHTER 2	199,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	149,00
KING OF FIGHTER 97	299,00
KING OF FIGHTER 98	399,00
METAL SLUG 2	**399,00**
POWER SPIKES	149,00
PULSTAR	199,00
RAGNAGARD	199,00
REAL BOUT 2 SPECIAL	**399,00**
SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
SAMOURAI SHODOWN RPG	199,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TWINKLE STAR SPRITES	199,00
VIEW POINT	199,00
WIND JAMMER	199,00

AUTRES

Néo Géo Pocket TEL

BASEBALL STAR	TEL
KING OF FIGHTER R1	TEL
STORY OF MARY	TEL
TENNIS	TEL

Néo Géo

ART OF FIGHTING	199,00
FATAL FURY II	199,00
KING OF FIGHTER 98	**1690,00**
WORLD HEROES II	199,00

Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX **790 F**

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

Neo CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Jaguar TOUS LES JEUX À **99 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

PLAYSTATION

→ PLAYSTATION + DUAL SHOCK + 100 F de bon d'achat 790 F
→ PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD + 1 x Fox hound des 990 F
→ Volant + Pédalier + Montre 399 F → [illegible] 199 F
→ Psychopad 299 F

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	199,00

JEUX JAP

BRAVE FENCER + DEMO	449,00
BUSHIDO BLADE 2	**349,00**
FRONT MISSION 2	399,00
GRAN TOURISMO	199,00
KING OF FIGHTER 97	299,00
METAL GEAR SOLID	399,00
OVER BLOOD 2	449,00
PARASITE EVE	449,00
RESIDENT EVIL 2	199,00
STAR OCEAN 2	449,00
FINAL CONCERTO	199,00
TEKKEN 3	**299,00**

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER CLUB EDITION	
+ PAD PROGRAMMABLE	199,00
ACTUA SOCCER 2	199,00
ALERTE ROUGE	299,00
ALUNDRA	**349,00**
APOCALYPSE	369,00
ATLANTIS	349,00
AYRTON SENNA KART 2	249,00
AZUR DREAMS	**349,99**
BATMAN ET ROBIN	349,00
BATTLESHIP	299,00
BIO FREAKS	**299,00**
BLASTO	299,00
BOMBERMAN	**299,00**
BREATH OF FIRE 3	**349,00**
BUGGY	299,00
SUSHIDO BLADE	349,00
BUST A GROOVE	349,00
BUST A MOVE 3	199,00
C3 RACING	349,00
CAESAR 2	349,00
CC : MISSION TESLA	**299,00**
CENTIPEDE 2000	349,00
CLOCK TOWER	299,00
COLLIN MC CRAE RALLY	**369,00**
COLONY WARS VEGENCE	349,00
CONSTRUCTOR	**349,00**
COOLBOARDER 3	349,00
COURIER CRISIS	199,00
CRASH BANDICOOT 2	349,00
DARK OMEN (WARHAMMER 2)	369,00
DEAD OR ALIVE	**349,00**
DEATH TRAP DUNGEON	249,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	349,00
DRAGON BALL FINAL BOUT + CARTE + MANETTE	349,00
DUKE : TIME TO KILL	**369,00**
EGYPTE	349,00
FIFA 96	249,00
FIFA 99	369,00
FIFA COUPE DU MONDE	**349,00**
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA ONE 97	249,00
FORMULA ONE 98	369,00
G DARIUS	299,00
GHOST IN THE SHELL	**349,00**
GRAN TOURISMO	**299,00**
GTA LONDON	349,00
GUY ROUX MANAGER	**369,00**
HEART OF THE DARKNESS	**349,00**
HUGO	349,00
IDOWORLD : L'EXODE	
D ABBE	359,00
INVASION	349,00
ISS PRO 98	**369,00**
J MADDEN 98	369,00
JEREMY MC GRATH	
SUPER CROSS	**349,00**
KKND 2	329,00
LINVASION VIENT DE L'ESPACE	349,00
LAPD 2100AD	369,00
LE SE ELEMENT	**349,00**
LUCKY LUCIE	**349,00**
MAGIC THE GATHERING	199,00
MEDIEVIL	349,00
MEN IN BLACK	**369,00**
MISTER DOMINO	299,00
MONOPOLY	299,00
MORTAL KOMBAT 4	299,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	199,00
MOTO RACER 2	**369,00**
NAGANO	249,00
NASCAR 99	349,00
NBA 99	369,00
NEED FOR SPEED 3	369,00
NHL 99	369,00
NIGHTMARE CREATURE	299,00
NINJA	**369,00**
ODD WORLD + PAD	199,00
ODT	369,00
PFA SOCCER	309,00
PITFAL 3D	299,00
POCKET FIGHTER	299,00
POINT BLANK	**299,00**
POWER BOAT RACING	199,00
PREMIER MANAGER 98	**349,00**
PSYBADEK	349,00
RAPID RACER	299,00
RAT ATTACK	369,00
RESIDENT EVIL 2	**369,00**
RISK	299,00
RIVAL SCHOOL	349,00
RIVEN	**349,00**
ROAD RASH 3D	**369,00**
ROCK N'ROLL RACING 2	169,00
ROGUE TRIX	349,00
RUSH DOWN	329,00
SCARS	369,00
SENTINEL RETURNS	**249,00**
SMALL SOLDIER	369,00
SNOW RACERS 98	299,00
SPYRO	349,00
STREAK	369,00
STREET FIGHTER COLLECTION	329,00
SUPER PANO COLLECTION	**299,00**
TAIL CONCERTO	299,00
TENCHU	369,00
TEKKEN 3	**399,00**
TEST DRIVE 5	349,00
TOCA TOURING CAR 2	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	249,00
TOMB RAIDER 3	349,00
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	**249,00**
UNHOLYWAR	369,00
V2000	329,00
V-BALL	**329,00**
VERSAILLES	299,00
VICTORY BOXING 2	349,00
WARGAMES	**399,00**
WILD 9	349,00
WILD 9 + TEE SHIRT	349,00
WILD ARMS	299,00
WLS 99	369,00
WORLD LEAGUE SOCCER 99	**369,00**
WWF WARZONE	329,00
ZENDCRACY	**349,00**
7 MEN VS STREET FIGHTER	**349,00**
YANNICK NOAH TENNIS	369,00
ZERO DIVIDE 2	299,00

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAP

DRAGON BALL Z GT	199,00
FINAL FANTASY 7	149,00
MARVEL S. HEROES	99,00

JEUX NEUFS EUROPEENS

DIE HARD TRILOGY	149,00
EXTREME SPORT	99,00
BREAK POINT TENNIS	199,00
FERKEN HELIX	149,00
FERNING ROAD	149,00
FAST A MOVE 2	149,00
CASTLE VANIA	199,00
COLONY WARS	149,00
COMMAND AND CONQUER	169,00
CRASH BANDICOT	149,00
CROC	169,00
DESCENT 2	149,00
DESTRUCTION DERBY 2	169,00
DIABLO	169,00
DIE HARD TRILOGY	169,00
DISCWORLD 2	149,00
DISRUPTOR	129,00
DOOM	169,00
DUKE NUKEN 3D	149,00
EXPLOSIVE RACING	149,00
FADE TO BLACK	169,00
FANTASTIC FOUR	169,00
FORSAKEN	169,00
G POLICE	149,00
GEX 3D	149,00
GRID RUN	149,00
GTA	169,00
HERCK'ADVENTURE	149,00
HERCULE	149,00
HI OCTANE	99,00
INDEPENDANCE DAY	169,00
IRON AND BLOOD	99,00
IRON MAN	99,00
ISS PRO	169,00
J MADDEN 98	149,00
JONAH LOMU RUGBY	199,00
JUDGE DREDD	149,00
JURASSIC PARK 2	149,00
KILLING ZONE	99,00
LBA	199,00
MAGIC CARPET	129,00
MDK	129,00
MICKEY	149,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	199,00
NASCAR 98	149,00
NBA IN THE ZONE 2	169,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 98	149,00
NEED FOR SPEED 2	199,00
NFL QUATERBACK 97	99,00
NUCLEAR STRIKE	149,00
ODD WORLD	149,00
OLYMPIC SOCCER	169,00
ONE	149,00
OVERBOARD	149,00
PANDEMONIUM 2	149,00
PORSHE CHALLENGE	149,00
PRO FOOT CONTEST 98	169,00
PROJECT X2	129,00
RASCAL	149,00
RAYMAN	169,00
RESIDENT EVIL	169,00
RESIDENT EVIL DIR CUT	169,00
RETURN FIRE	99,00
REVOLUTION X	99,00
SHELL SHOCK	149,00
SLAM AND JAM 96	99,00
STAR WINDER	99,00
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	199,00
SUPER FOOTBALL CHAMP	99,00
TEKKEN 2	149,00
TEST DRIVE 4	149,00
TIME CRISIS	149,00
TOBAL 1	149,00
TOCA TOURING CAR	169,00
TOMB RAIDER	169,00
TRACK N FIELD	169,00
TUNEL B1	169,00
V RALLY	169,00
VANDAL HEART	169,00
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
WARCRAFT 2	169,00
X MEN	149,00

SATURN

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + TOMB RAIDER + 100 F DE BON D'ACHAT* 690 F

JEUX JAP

CASTELVANIA	299,00
FATAL FURY 3	99,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM	**449,00**
LUNAR 2	399,00
MARVEL SUPER HEROES	469,00
VS SF	249,0
RADIAN SILVER	199,00
SAMOURAI 3 + RAM	
SHINING FORCE 3	
SCE 3	399,00
STREET FIGHTER COLLECTION	399,00

JEUX EUROPEENS

ATLANTIS	369,00
BURNING RANGERS	**369,00**
DE[illegible]	**369,00**
DISCWORLD II	149,00
HOUSE OF DEATH + GUN	**369,00**
JOHN MADDEN 98	199,00
JURASSIC PARK	
LOST WORLD	199,00
PANZER DRAGOON SAGA	**369,00**
RIVEN	**369,00**
RESIDENT EVIL	369,00
SEGA TOURING CAR	299,00
SHINING FORCE 3	369,00
WORLD SOCCER	
SOCCER	299,00
WORLD WIDE SOCCER 98	369,00
WORLD WIDE SOCCER 97	169,00

Jeu neuf SATURN PROMO à 99 F au choix

- AMOK
- ANDRETTI RACING
- BATMAN FOR EVER
- BATTLE STATION
- BLACK DOWN
- BLACK FIRE
- BUST A MOVE 2
- CROC
- CRUSADER NO REMORSE
- **DARK STALKER**
- DEFCON 5
- DOOM
- DRAGON HEART
- EARTHWORM JIM 2
- FIFA 96
- FIFA 98
- FIGHTING VIPERS
- FORMULA KART
- FRANCK THOMAS BIG HURT
- FRANKENSTEIN
- GEN WAR
- GRID RUN
- HEXEN
- HI OCTANE
- IRON MAN
- J. MADDEN
- JACK IS BACK
- LA HORDE
- MAGIC CARPET
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- NASCAR 98
- NBA JAM EXTREME
- NBA JAM TE
- **NBA LIVE 97**
- NBA LIVE 98
- NEED FOR SPEED
- NIGHT WARRIOR
- NHL 97
- NHL POWERPLAY
- **PGA TOUR GOLF 97**
- REVOLUTION X
- SCORCHER
- SHELL SHOCK
- SHOCK WAVE
- SKELETON WARRIOR
- SLAM AND JAM
- **SOVIET STRIKE**
- SPACE HULK 2
- STREET FIGHTER ALFA
- TEMPESTS 2000
- TILT
- VIRTUA FIGHTER
- WESTLEMANIA

- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 249 F
- PAD ANALOGIQUE 199 F
- ADAPTATEUR 6 JOUEURS 25[illegible] F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 149 F
- SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
- MEMORY CARD 8 MEG 199 F

DREAMCAST

CONSOLE	TEL
SONIC ADVENTURE	TEL
VIRTUA FIGHTER 3	TEL
SEGA RALLY 2	TEL

NINTENDO 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* 790 F
NINTENDO 64 EUR + I.S.S 64 990 F

1080 SNOW BOARDING	369,00
AERO GAUGE	299,00
AIR BOARDER 64	399,00
ALL STAR BASEBALL 99	399,00
BANJO KAZOOIE	369,00
BIOFREAKS	469,00
BLAST CORPS	299,00
BOMBERMAN	399,00
BOMBERMAN HEROE	399,00
BUST A MOVE 2	349,00
CHOPPER ATTACK	449,00
COUNTRY CLUB GOLF	449,00
DIDDY KONG RACING	369,00
DUKE NUKEM 64	299,00
EXTREME G	199,00
EXTREME G 2	399,00
F1 POLE POSITION	299,00
F1 WORLD GP	**369,00**
FIFA 98	399,00
FIFA COUPE DU MONDE	**369,00**
FORSAKEN	499,00
F ZEROX	369,00
GASP	469,00
GEX 2	469,00
GLOVER	399,00
GOEMON MYSTICAL NINJA	499,00
GOLDEN EYE 007	399,00
GT 64	469,00
HEXEN	199,00
HOLY MAGIC	499,00
IGGYS REKING BALLS	399,00
ISS 98	399,00
ISS 64	349,00
J MADDEN 99	449,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	399,00
MISSION IMPOSSIBLE	**399,00**
MORTAL KOMBAT 4	**449,00**
NAGANO	399,00
NASCAR 99	449,00
NBA 99	449,00
NBA PRO 98	399,00
NFL QBC 99	399,00
NHL 99	449,00
OFF ROAD CHALLENGE	399,00
QUAKE	199,00
RAMPAGE	199,00
SILICON VALLEY	399,00
SMASH COURT TENNIS	399,00
SPACE CIRCUS	449,00
STARSHOT	399,00
SUPER MARIO 64	369,00
SUPER MARIO KART 64	369,00
TETRISPHERE	399,00
TOP GEAR OVERDRIVE	399,00
TUROK	199,00
TUROK 2	399,00
V RALLY 99	399,00
WAVE RACE 64	399,00
WETRIX	399,00
WWF WARZONE	399,00
YOSHIES STORY	399,00
ZELDA	429,00

FORCE PACK VIBREUR	99 F	MEMORY CARD 4X	129 F
VOLANT + PEDALIER	399 F	ACTION REPLAY	399 F
RALLONGE MANETTE	69 F	SHOCK WAVE	299 F
MANETTE	199 F	GAME BOOSTER	399 F
MEMORY CARD	69 F		

128, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. 01 48 05 42 88
Tél. 01 48 05 50 67 - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi :10h-19h

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS
Tél. 01 40 27 88 44
M° Hotel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi :10h-19h

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 13
Lundi au Samedi : 10h-19h
44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 94 62
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi : 10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi 9h30-12h/13h-19h

VANNES
39, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi 9h-19h
Samedi : 9h-18h30

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux 25 F/console) & accessoires 60F (Dromadaire : 55 F (uniquement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE DOM-TOM : cartouches 40 Frs / consoles 90 Frs

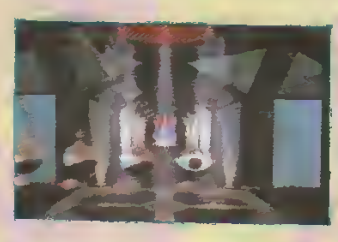
Nom ..... Prénom .....
N° client .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Age ..... Téléphone ..... Signature .....
(signature des parents pour les mineurs)
Je joue sur ☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ 3 DO ☐ PLAYSTATION ☐ SATURN ☐ NINTENDO 64

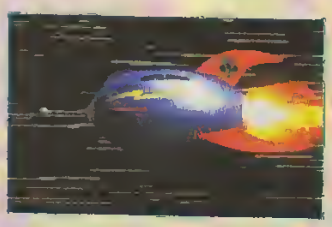
Mode de paiement ☐ Chèque postaux ☐ Cheque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Mandat Cash
☐ Carte Bancaire N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité ...../.. .. Signature .
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2.23 F/min)

Prix valables sauf erreur d'impression pendant la durée de la parution. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

BLASTO

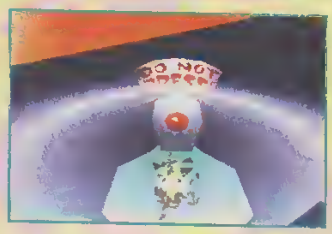


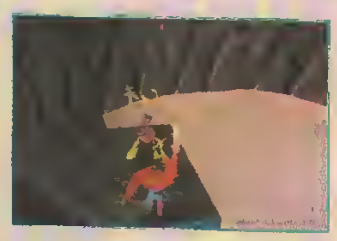


BLASTO, LE HÉROS
Une carrure d'athlète, une mèche rebelle et une grosse voix de séducteur, Blasto est un véritable héros de jeu vidéo.

L'antidote d'Abe est arrivé sur PlayStation : il s'appelle Blasto et, lui, il a un sacré gros qui pour calmer les ennemis. Tire d'abord et pense après : telle est sa devise ! Une méthode comme une autre pour sauver l'Univers.

Non ! Blasto n'est pas un hit. Ce n'est pas le meilleur jeu du mois, et sa réalisation est loin d'être au-dessus de tout soupçon. Et pourtant, malgré ses défauts (j'y viendrai plus tard), il possède un charme extraordinaire face auquel toute une catégorie de joueurs succombera facilement. Ce charme s'exprime à travers son univers inspiré des comics des années 50 (pour le style graphique) et de grands dessins animés de la Warner. Le héros est d'une prétention à couper le souffle, le genre de personnage qui ne se remet jamais en question et qui se trouve beau, fort et supra-intelligent. Ce manque de recul le rend attachant, et l'on s'amuse rien qu'à l'entendre commenter l'action.





Dans Blasto, on actionne des interrupteurs qui [illegible] des passages. Classique !

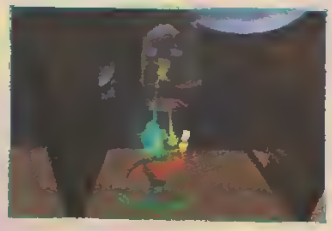
DES DÉFAUTS CRISPANTS

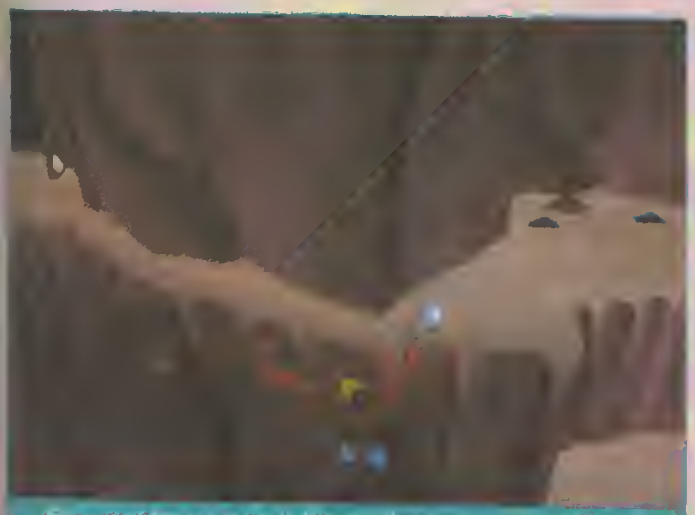
Mais Blasto cumule les petits défauts qui crispent. Ainsi, en permanence, le perso est attaqué de toutes parts. Il faut être patient et éliminer tous les ennemis pour avoir la paix. Ensuite, la maniabilité souffre d'une lenteur un peu gênante dans les commandes. Mieux vaut jouer

BLASTO

UNE SEULE SAUVEGARDE

Malheur ! Dans Blasto, il est impossible de sauver plus d'une partie à la fois. Résultat : vous n'aurez pas le droit à l'erreur !





En super-héros accompli, Blasto s'agrippe aux corniches et découvrent de nouveaux passages.

avec la croix de direction ; on y gagne en précision dans les sauts. Heureusement, tout n'est pas noir. Ainsi, les confrontations avec les aliens sont excellentes et ressemblent, en bien des points, à des face-à-face entre cow-boys. Je terminerai en parlant de la taille des niveaux, impressionnante à partir du quatrième. On a largement de quoi se paumer, d'autant plus que certains d'entre eux s'entremêlent... Il faut donc prendre son temps pour s'imprégner de l'univers, car Blasto n'est pas un jeu « facile ».

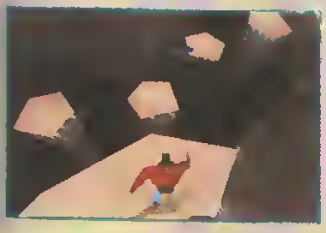
Leflou

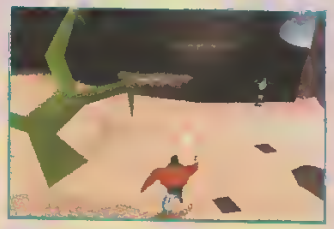
développeur	SONY
éditeur	SONY
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	3
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	BONNE
prix	D

PLAYER FUN 87%

En résumé

Malgré des tas de petits défauts, Blasto emporte le joueur dans un univers délirant. Mention spéciale pour les commentaires du héros.





URANUS, LA PLANÈTE QUI PUE !

Sur Uranus, les Martiens ont déjà envahi une grande partie de la planète. Ils sont partout ! David Vincent avait donc raison...

Les Simpsons en deuil

Phil Hartman, la voix de Troy Maclure dans les Simpsons, est décédé à l'âge de 50 ans. Il est la voix américaine qui accompagne le joueur tout au long des parties de Blasto.

Acteur, Phil Hartman s'est également fait remarquer dans de nombreux films, et récemment encore dans Small Soldiers. Une nouvelle bien triste...

GRAPHISME 70%
Ce n'est pas laid à proprement parlé ; en revanche, c'est franchement dépouillé.

ANIMATION 75%
La 3D ne cache pas ses clippings. Pas très soigné !

SON 90%
Quelle que soit la langue (anglais, français, italiens...) les commentaires sont excellents !

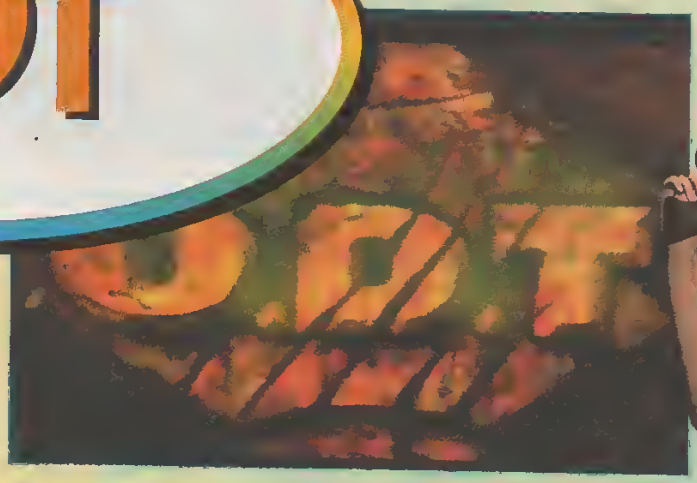
JOUABILITÉ 67%
Préférez la croix de direction au paddle analogique.

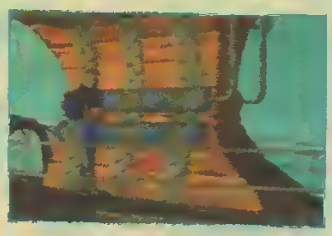
100 95 90 85 80% 75 70 65 60 55 50

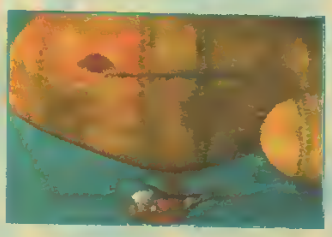
ODT

PlayStation

Face à Tomb Raider, ODT ne tient pas la comparaison. Et pourtant, il s'en est fallu de peu pour que ce jeu devienne un véritable rival — le principe des personnages différents et évolutifs étant un plus indéniable.







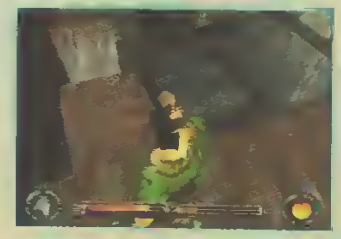
ET HOP, UNE CINÉMATIQUE !
C'est original, mais on ne s'en lasse pas, d'autant plus que cette intro est parfaitement mise en scène. L'animation des personnages est criante de vérité. L'histoire est classique, mais on entre dedans sans problème. Seul bémol, la voix off, très bonne, mais un peu trop sérieuse dans le ton.

ODT nous entraîne dans un univers futuriste, mélangeant la mode et le mobilier du XVIe siècle à un futur quelque peu « rouillé » ! Un univers sombre et glauque, vraiment hostile et peu accueillant. Qu'à cela ne tienne, vous choisissez un des membres de l'équipage (un bourrin, une super meuf, un magicien ou un bel Apollon), pour partir en exploration sur les lieux où votre dirigeable s'est échoué. En explorant les alentours du crash, vous trouvez les autres membres de l'équipage... en train de se promener. Après quelques menues discussions, c'est enfin parti pour l'aventure !
ODT n'a finalement que peu de

La première grande cinématique, les mimes en est limpide : ce n'est pas du pantoufle !

OH JULIA !
Parmi les personnages disponibles, on trouve la mignogne Julia — svelte, rapide mais peu résistante. À réserver aux pros du paddle.

ODT



développeur	PSYGNOSIS
éditeur	PSYGNOSIS
textes	FRANÇAIS
genre	ACTION/RÉFLEXION 3D
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	BONNE
prix	D

PLAYER FUN 87%

80

DES SECRETS À DÉCOUVRIR... OU PAS !

Des passages secrets, des leviers, des sorts cachés, des munitions planquées, des clés bien gardées... ODT fourmille de petites astuces en tout genre. La capacité d'action des personnages étant élevée, on peut se permettre de fouiner un peu partout dans les vastes niveaux. Il vous faudra ainsi quelques heures avant de bien connaître et d'avoir épuiser les ressources du premier niveau. Ce qui est sympa, c'est que l'on n'est pas obligé de tout découvrir pour progresser. Même s'il est vivement conseiller de bien s'armer pour affonter certains ennemis, les joueurs qui n'ont peur de rien auront le choix. Et en général, j'aime bien les jeux qui nous laisse ce choix.

défauts, mais comme souvent ils suffisent à crisper le joueur et à le démotiver dans son aventure. L'élément le plus énervant vient des chargements fréquents, qui cassent le rythme de l'action. C'est moins long que dans Resident Evil premier du nom, mais cela s'avère vite gavant. D'autre part, la maniabilité souffre de petits défauts dès que l'on se trouve en combat à mains nues. Un conseil, soyez prévoyant et ménagez vos munitions. Mis à part cela, ODT propose une option intéressante : la possibilité de faire évoluer les personnages. Au cours des combats, votre expérience augmente (comme dans un RPG), et il est possible d'attribuer ces points à des caractéristiques particulières (constitution, magie...). Au final, ODT a l'avantage d'être long et intéressant. Son univers un peu glauque rebutera certains joueurs. C'est sûr, l'ambiance est moins « jeune et fraîche » qu'un certain Tomb Raider... mais aussi moins neuneu.

Leflou

en résumé

ODT est plein de bonnes idées et parvient presque à renouveler le genre Tomb Raider. Il manque néanmoins de finition.

GRAPHISME 89%
Les textures sont grossières, mais l'ensemble bien mis en lumière.

ANIMATION 80%
Ce n'est pas ce qu'on fait de mieux. Personnages bien animés.

SON 89%
L'ambiance sonore est bonne, mais les coupures sont brusques.

JOUABILITÉ 75%
Un coup de main à prendre avant de tout maîtriser.

ROGUE TRIP

Singletrac, le studio de développement responsable de Twisted Metal, sort Rogue Trip, un titre qui reprend le même principe de destruction massive, en beaucoup plus drôle !

Trois ans après Twisted Metal premier du nom, et plus d'un an et demi après la deuxième mouture, le jeu « destroy » revient dans un troisième volet, et change de nom pour l'occasion. Si le principe est toujours le même — latter ses adversaires dans un environnement en 3D, au volant de véhicules délirants bardés d'armes de destruction —, quelques changements ont été effectués. Tout d'abord, l'esprit trash qui caractérisait les précédentes versions s'est quelque peu estompé au profit d'un humour plus burlesque.

Vous avez désormais le choix entre trois modes de jeu : Vacation, Get away ou Challenge. Dans le premier, où vous enchaînez tous les niveaux à la suite, et le deuxième, qui est une simple partie sur une aire de combat définie, vous pouvez récupérer un touriste qui erre dans le niveau, en plus de blaster vos adversaires. Celui-ci est très important, car sa présence dans votre véhicule fait grimper votre compte en banque, et augmente donc votre espérance de vie. En effet l'argent est indispensable pour retrouver une barre d'énergie pleine. De plus, vous devrez conduire le touriste sur des sites qu'il souhaite photographier (six par niveau).

Techniquement, le soft s'est légèrement amélioré, notamment au niveau

DRÔLES DE TOURISTES

Les différents touristes que vous rencontrerez sont plutôt marrants. Ainsi aurez-vous le plaisir de faire la connaissance de la créature de Roswell, d'un gros touriste américain, d'une sorte de Superman ou encore d'une petite vieille, sapée comme Mary Poppins, mais avec la tête de Carmen Crü !

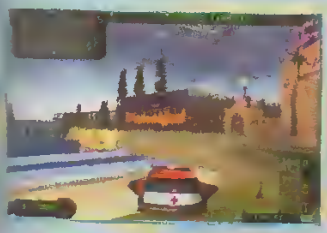
Les bornes avec une croix rouge remontent votre barre d'énergie mais en fonction de vos finances. Mieux vaut être riche.

En plus des armes communes comme les missiles ou le TNT, chaque véhicule possède des attaques qui lui sont propres.

Le mode Multijoueur est l'un des atouts de cette nouvelle mouture. La qualité de l'animation n'en souffre pas.

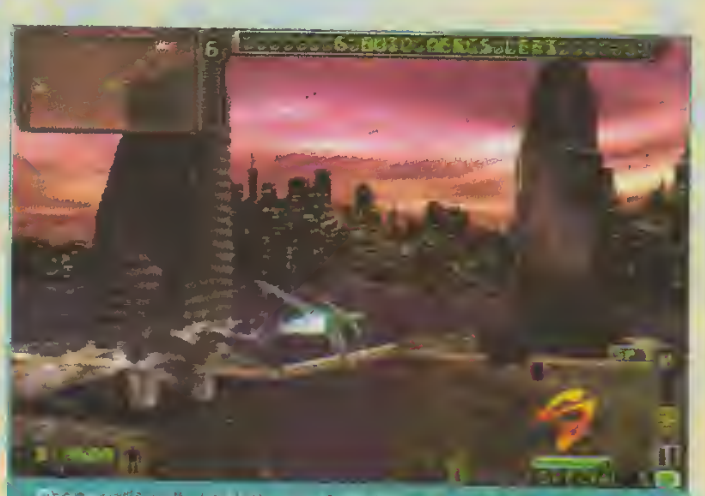
Funtopia est un niveau bonus amusant. Vous êtes dans une fête foraine, et vous avez une minute pour ruiner les manèges !

ROGUE TRIP



SUR TOUS LES FRONTS

Voici six des dix champs de bataille disponibles : X Lax, un aéroport ; Daddywood, parodie de Hollywood ; Area 51, une base militaire truffée d'aliens ; Neon Nightmare, sorte de Las Vegas ; So Cal, une station balnéaire ; et Quake-A-Ron 1, une ville qui ressemble à San Francisco.



Dès que vous avez tiré un missile Prowler, vous le dirigez dans les airs, à la recherche de la cible de votre choix.

Après la tour Eiffel dans le deuxième volet, voici la tour de Pisé, visible dans le niveau The Maul.

de l'animation. Mais l'atout majeur de cette version est sans conteste son mode Multijoueur. Vous pouvez jouer à deux grâce à un écran splitté, mais aussi à quatre en linkant deux PlayStation. Et cela dans tous les modes de jeu. Enfin, en Vacation, vous trouverez des niveaux bonus, comme Funtopia, qui vous permettront de faire le plein de dollars. Bref, Rogue Trip est un bon petit jeu dans la lignée de Twisted Metal, en plus fun, un peu mieux réalisé, et surtout nettement plus convivial.

Chon

Tâchez d'effectuer les six photos de chaque stage. Le radar vous sera d'un grand secours.

développeur	SINGLETRAC
éditeur	GT
textes	ANGLAIS
genre	TWISTED METAL
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	PARAMÉTRABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

88%

PLAYER FUN 91%

en résumé

Héritier direct de Twisted Metal, Rogue Trip se distingue de son prédécesseur par son humour et son mode Multijoueur.

GRAPHISME 89%
D'une qualité inégale suivant les niveaux. Certains effets de lumière sont sympa.

ANIMATION 90%
Pas de problème, ça bouge assez vite et plutôt bien.

SON 89%
Bruitages corrects et musiques amusantes.

JOUABILITÉ 93%
No Problemo.

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

TEST DRIVE 5

Après Test Drive 4 sorti sur PlayStation en fin d'année dernière, Accolade nous propose un cinquième volet du même tonneau, mais bien plus complet et, par conséquent, supérieur.

Test Drive, l'ancêtre de Need For Speed avait fait une première apparition remarquée sur PlayStation à l'occasion du quatrième volet. Ce dernier opus conserve le même principe et le même moteur 3D. On se tire la bourre à bord de bolides anciens ou récents, sur des routes fréquentées ou non, en évitant soigneusement de se faire arrêter par les flics ; le tout dans un environnement graphique de bonne qualité. On retrouve les cinq tracés de Test Drive 4, auxquels ont été ajoutés quatorze nouveaux, ainsi que le Dragstrip 2, qui est une simple ligne droite. Celle-ci sert en mode Drag Course : un duel très court,

LES VUES

Vous avez le choix entre sept vues différentes dont six extérieures et une intérieure. Cette dernière procure les meilleures sensations, pour peu qu'on y soit habitué. Pour des raisons de place, nous ne vous proposons (de haut en bas) que la plus éloignée, la plus proche, et enfin la vue intérieure.

Les crashs sont un peu surréalistes, les voitures s'envolent très haut comme dans Destruction Derby 2.

TEST DRIVE 5

1970 - Chevrolet Chevelle SS 454 LS6

1998 - Dodge Viper

1968 - 1/2 Ford Mustang 428CJ

1998 - TVR Cerbera

1969 - Chevrolet Camaro ZL1

1998 - Aston Martin Vantage

1969 - Chevrolet Corvette ZL1

1967 - Chevrolet Camaro Z28 SS LT4

1969 - Dodge Charger

1998 - Salen Mustang S351

1971 - Plymouth Hemi Cuda

1998 - Jaguar XKR

1967 - Pontiac GTO

1998 - Nissan Skyline

1966 - Shelby Cobra 427SC

développeur PITBULL SYNDICATE
éditeur ACCOLADE
textes ANGLAIS
genre COURSE
joueur(s) 1 A 2
sauvegarde MEMORY CARD
continue NON
difficulté MOYENNE
durée de vie MOYENNE
prix A B C D E F

87%

PLAYER FUN 93%

en résumé

Dans la lignée du précédent, Test Drive 5 est plus complet à tous points de vue. Un bon jeu de caisses, inférieur toutefois à Gran Turismo.

départ arrêté, où l'accélération est primordiale. Le nombre de voitures a lui aussi été augmenté, et les vieux monstres américains des années 60/70 (Chevrolet Camaro, Ford Mustang, etc.) côtoient les derniers modèles nippons anglais et américains (Dodge Viper, Nissan Skyline, TVR Cerbera....). De nouvelles coupes sont également disponibles, ainsi que le mode Cop Race. Comme son nom indique, vous incarnez cette fois les forces de l'ordre dont la mission est de serrer, sirène hurlante, des délinquants en les percutant. Enfin, autre nouveauté, le mode Deux joueurs via un écran splitté. Bien sûr, il était déjà présent dans Test Drive 4, mais en link — confortable mais contraignant. Bref, Test Drive 5 est un bon jeu de caisses, dans la lignée du précédent. Seulement, l'incontournable Gran Turismo a marqué les esprits pour un bon moment, et, face à lui, le soft d'Accolade ne peut pas lutter, en dépit de ses qualités évidentes.

Chon

GRAPHISME 92%
Du même niveau de qualité que dans le précédent volet. Phases de jeu et replays soignés.

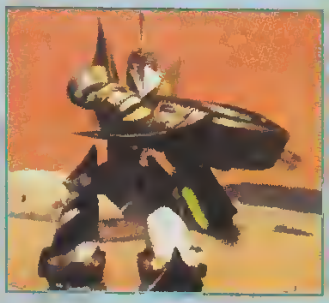
ANIMATION 91%
No problem. Ça bouge relativement bien.

SON 89%
Bruitages assez bons et musiques sympa.

JOUABILITÉ 92%
Différente selon la voiture choisie, mais dans l'ensemble c'est OK.

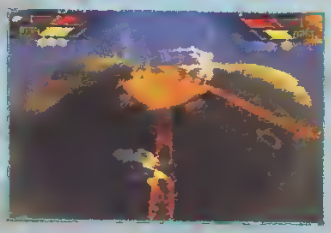
THE UNHOLY WAR

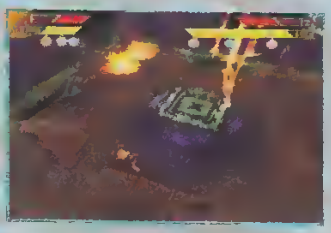
PlayStation



Unholy War est un jeu qui n'appartient à aucun style référencé à ce jour. Il convient donc de lui créer une nouvelle appellation. Et le terme le plus adapté est à mon sens « jeu de stratégie/action » ou, à la limite, « wargame arcade ».

LES CHAMPS DE BATAILLE





Si je m'étais fié à mes premières impressions, Unholy War aurait eu droit à un vol plané ! Il faut dire que j'ai horreur de perdre face à un pigiste oisif, alors que je m'entraîne depuis deux heures. Dans le cas d'un jeu aussi déroutant, où votre espérance de vie en combat ne dépasse pas la poignée de secondes, le mode Deux joueurs est idéal pour mieux comprendre l'aspect combat. Mais ce n'est qu'après un passage dans le menu Stratégie que j'ai enfin pris la pleine mesure d'Unholy War. L'aspect stratégique de ce jeu se déroule sur un champ de bataille 3D, quadrillé d'hexagones chers aux « wargamers ». Chose rare dans un

LA CINÉMATIQUE

La cinématique d'intro est troublante au point qu'on se demande à quel type de jeu on a affaire. Shoot them up ? RPG ? Baston ? À aucun moment l'aspect wargame n'est suggéré.

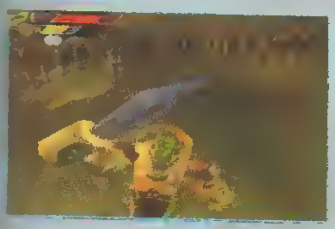
Sur la vue d'ensemble des champs de bataille, les combattants sont animés en 3D temps réel.

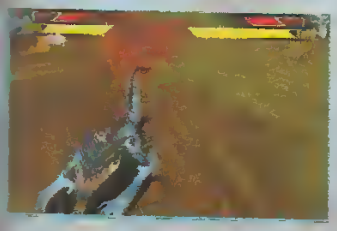
THE UNHOLY WAR

éditeur
CRYSTAL DYNAMICS
éditeur
EIDOS
textes
ANGLAIS
genre
STATÉGIE/ACTION
joueur(s)
1 A 2
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
3 NIVEAUX
durée de vie
INTÉRESSANTE
prix
A B C D E F

83%

PLAYER FUN 95%





LES BELLIGÉRANTS

Les deux camps antagonistes sont composés de sept races chacun. Si elles possèdent toutes des pouvoirs spéciaux, l'ensemble est homogène et bien équilibré.

en résumé

Unholy War met le wargame à la portée de tous grâce à une résolution des combats arcade. Bien vu, mais le puriste se lassera vite.

wargame à l'échelle individuelle, les combattants sont eux aussi à base de vraie 3D, et non en vulgaires sprites zoomés. Chaque personnage se révèle plus ou moins efficace contre un ou plusieurs ennemis, de même qu'il constituera une cible de choix pour d'autres adversaires. Il convient donc de bien cerner les points forts et les faiblesses de chacun pour s'attaquer au bon personnage. Un autre point à considérer concerne les terrains. Chacun d'eux est l'habitat naturel de l'un des protagonistes. À « domicile », ces derniers disposent donc de bonus lors de la résolution des assauts, qui se traduit par des combats arcade en temps réel. Au cours de ces phases de jeu, on s'en prend plein les yeux : la définition des personnages, la qualité des décors ou encore l'animation des attaques sont de très bonne facture. C'est là une excellente idée qui contribuera à mettre le wargame à la portée de ceux que les résolutions sous forme d'animation précalculées ennuient.

Wolfen

GRAPHISME 95%
La définition des personnages est excellente, tout comme les textures.

ANIMATION 92%
Cent pour cent 3D, l'animation des combats est de très bonne facture.

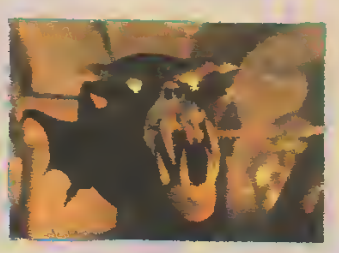
SON 80%
Sans être transcendantes, les musiques se laissent écouter.

JOUABILITÉ 82%
Déconcertante au début, mais une fois que l'on est rodé, ça tourne tout seul.

NINJA

PlayStation

Amateurs d'action fine et subtile, passez votre chemin. Ce Ninja-là n'a rien à voir avec celui de Tenchu. Il est musclé comme un super héros américain et fait tout pour se faire remarquer. Ce jeu est tout sauf réaliste... et ça nous change un peu !



À VISAGE DÉCOUVERT

Si la séquence cinématique n'a rien d'extraordinaire dans sa conception, en revanche, on ne peut que s'incliner devant la qualité de la modélisation des visages. Une beauté à couper le souffle !

Ninja est un beat'em up sauce « vieille école ». Qu'est-ce que ça veut dire ? Simplement que l'on dirige le ninja, que ce dernier rencontre plein de quidams et qu'il faut tous les aplatir pour progresser. Un principe simpliste, remixé version 3D parce qu'il faut bien se mettre à la mode ! Remarquez, si ce concept n'a pas bougé depuis les ancêtres Shadow Warrior, Shinobi, Ninja Gaiden et consorts, l'habillage en 3D fait la différence et nous plonge dans une ambiance fantastique. Les niveaux sont peuplés de squelettes, de morts-vivants, de spectres, de dragons et de monstres bicéphales

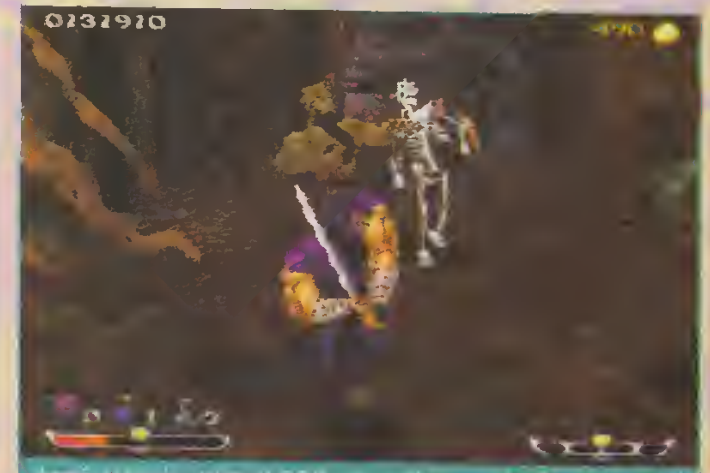
Les ninjas dans le temps

Voilà à quoi ressemblaient les ninjas dans les jeux d'arcade des années 80. C'était primaire, simpliste et bourrin, mais qu'est-ce que c'était bon. Aaah, ma bonne dame, on n'en fait plus des jeux comme ça, de nos jours. Enfin si, mais en 3D !

Shadow Dancer

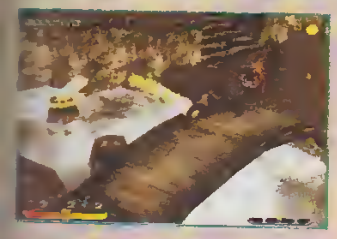
Ninja Gaiden

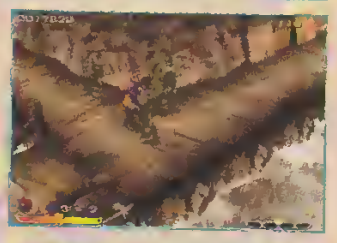
Shinobi

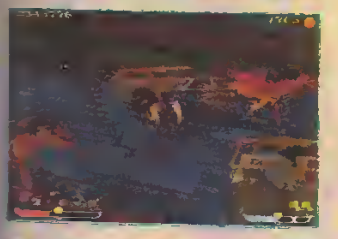


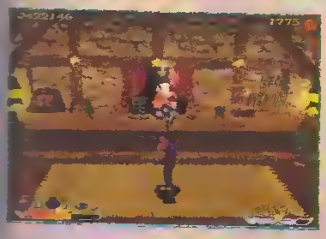
Armé de repère ultime (1 000 pièces d'or quand même) et gonflé à bloc, Ninja vous explose tous ! Arrière !

NINJA









développeur	CORE DESIGN
éditeur	EIDOS
textes	FRANÇAIS
genre	BEAT'EM UP
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	3
difficulté	TRÈS BALÈZ
durée de vie	TRÈS LONGUE
prix	D

PLAYER FUN 85%

80%

VARIÉ ET VASTE

Ninja, c'est une quinzaine de niveaux, très variés graphiquement et fréquentés par des ennemis, presque toujours, différents. Le plaisir de découvrir de nouveaux paysages et de se confronter à de monstres renouvelés est très motivant. On en oublierait presque l'extrême difficulté du jeu, son côté ultra-répétitif et le fait qu'on ne puisse sauvegarder qu'une partie par memory card... Eh oui, une seule, c'est peu et ça veut dire : pas le droit à l'erreur ! Un conseil : une fois votre ninja nanti de ses pleins pouvoirs et de l'épée « ultime », faites le maximum pour le garder, sans hésiter à recharger la partie dès que vous prenez une trempe. Sans cela, votre progression risque d'être fortement compromise.

en résumé

Un excellent jeu d'arcade dont le seul défaut est la symétrie des niveaux, obligeant le joueur à répéter souvent les mêmes actions.

prêts à vous déchirer la tête. Ninja ne souffre que d'un défaut, malheureusement de taille : son extrême répétitivité. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, elle ne vient pas des combats mais de l'agencement des niveaux. Dans chacun d'eux, il faut trouver des clés pour ouvrir des portes et poursuivre sa progression. Le problème, c'est que certains niveaux sont symétriques et qu'il faut sans cesse faire des allers-retours d'un point à un autre pour récupérer une clé, ouvrir une porte, puis repartir en arrière pour trouver une autre clé qui ouvrira une seconde porte... Un détail qui vient fausser le rythme du jeu, pourtant bien speed. Pour une fois qu'on reproche à un jeu d'être trop long, c'est vraiment pas de bol ! Dommage car Ninja est beau et propose un vrai challenge de bon jeu d'arcade. Il faudra donc vous armer de patience pour vous atteler à la tâche, ce qui n'est pas toujours le propre des adeptes de ce style de jeu...

Leflou

GRAPHISME — 80%
Des décors variés et des effets bien travaillés.

ANIMATION — 87%
La 3D n'est pas toujours fluide, mais il n'y a rien de bien grave.

SON — 80%
La musique, un peu trop discrète, est couverte par de bons bruitages.

JOUABILITÉ — 80%
Certains sauts sont délicats à effectuer. Grrr... satanée 3D !

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

RUSHDOWN

Canal+ Multimédia vous propose de vivre des sensations extrêmes, à travers la pratique de trois sports réunis sur un seul CD. Le snowboard, le canoë-kayak et le vélo tout-terrain sont au programme sur fond de rock-fusion et de jungle. Show descent !

LES VUES

Trois vues sont disponibles : deux « extérieures » qui offrent un champ de vision confortable, et une vue subjective qui vous place à bord du kayak, sur votre vélo, ou votre snowboard. Cette dernière, justifiée dans les jeux de voitures, n'a pas vraiment sa place dans le cas présent, car elle n'offre pas plus de sensations.

Si le snowboard est bien représenté sur console, et qu'une tentative concernant le vélo a vu le jour avec Extreme Games (assez médiocre d'ailleurs), adapter une discipline comme le kayak est une première !

Commençons tout d'abord par le snowboard : il n'est pas aussi complet qu'un Cool Boarders 3, notamment au niveau des figures, mais procure de bonnes sensations et impressions de vitesse. Concernant le VTT, c'est plutôt bien fait, si l'on se réfère à Extreme Games 1 et 2. Le kayak, qui ne peut être comparé à aucun prédécesseur, est sans doute la discipline la plus intéressante des trois. Vous évoluez dans des torrents plus ou moins pentus et tortueux, et devez gérer les courants contraires, tout en évitant les nombreux obstacles.

UN BON MODE DEUX JOUEURS

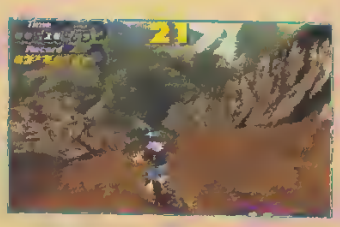
Deux modes sont disponibles : Arcade et Championnat. Dans le premier, vous enchaînez les cinq parcours d'une même épreuve, en vous battant contre le temps ; alors que dans le second, vous visitez des pays où vous enchaînez, dans chacun d'eux, les trois types d'épreuves contre le champion autochtone.

Quelle que soit l'épreuve choisie, la

Le jeu à deux est disponible alternativement ou simultanément. Dans ce dernier cas, le split d'écran peut être horizontal ou vertical.

RUSHDOWN

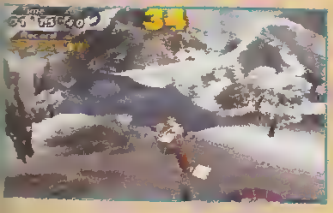
AFRIQUE



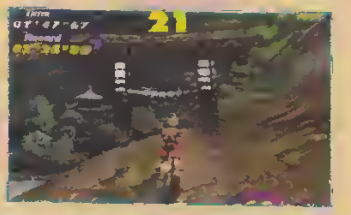
EUROPE

AMÉRIQUE DU SUD

ASIE MÉRIDIONALE



JAPON



développeur	VIRTUAL STUDIO
éditeur	CANAL+ MULTIMÉDIA
textes	FRANÇAIS
genre	SPORTS EXTRÊMES
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	INFINI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	BONNE
prix	D

85%

PLAYER FUN 91%

en résumé

Rushdown est un bon petit jeu qui permet de goûter à de nouvelles sensations, notamment en kayak. Bref, l'ensemble est assez réussi.

jouabilité est appréciable, et les sensations garanties. Le mode Deux joueurs est très bien fait, et disponible en Arcade ou Championnat, de manière alternative (contre la montre en plein écran) ou simultanée (mode Duel avec écran splitté). Chaque discipline propose cinq pistes différentes, situées dans les différents continents. Soit quinze pistes au total, ce qui n'est pas si mal. Techniquement, le soft s'en sort plutôt bien. Même si ça pixellise parfois, les graphismes en 3D sont de bonne qualité. Les bruitages quant à eux sont assez moyens, et les musiques sont signées par six groupes français, dont Silmarils et Spicy Box. Les connaisseurs apprécieront.

Bref, le bilan est plutôt positif pour Rushdown, et les amateurs de moutain bike ou de kayak y trouveront leur compte. Mais si seul le snowboard vous branche, il vaut mieux chercher ailleurs votre bonheur. Avec Cool Boarders 3 par exemple !

Chon

GRAPHISME — **89%**
De la 3D de bonne facture ; les décors proches pixellisent un peu.

ANIMATION — **90%**
Ça bouge bien et vite, surtout en snowboard ou VTT.

SON — **85%**
Les bruitages sont moyens et les musiques sympa, si on aime le genre.

JOUABILITÉ — **90%**
Aucun problème, c'est très jouable et instinctif.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

HOLY MAGIC CENTURY

Nintendo 64

Nintendo 64

HOLY MAGIC CENTURY

développeur	IMAGINEER INTERACTIVE
éditeur	KONAMI
textes	FRANÇAIS
genre	RPG
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	GENTILLE
prix	D

Présenté en OTW dans notre numéro d'été, Quest 64 déboule en France sous le nom de Holy Magic Century, à un moment où les RPG brillent par leur absence sur N64.

Holy Magic Century est un RPG qui s'adresse aux plus jeunes d'entre vous. À ce titre, il a fait l'objet d'une traduction intégrale en français qui le rend très accessible. Il met en scène un jeune héros très attachant plongé dans un monde médiéval-fantastique intégralement en 3D. Chose étonnante, le champ de vision, bien que très lointain, ne souffre d'aucun problème de clipping. Tout au plus, note-t-on une légère brume à l'horizon. L'interface est bien conçue avec une organisation de l'équipement très simple et des notions de magie reposant sur les quatre éléments. La gestion des combats est, quant à elle, originale au point qu'elle paraît déconcertante de prime abord. Elle intègre des notions tactiques simplistes et des menus d'icônes très explicites. Bref, on aurait presque pu qualifier ce soft d'« initiation au jeu de rôle » si son interface avait été plus conventionnelle. Cependant sa réalisation de qualité le hisse au rang des bons investissements... en attendant Zelda !

Wolfen

Déroutante au début, les combats, mi-arcade mi-tactique, sont génial en 3D temps réel.

PLAYER FUN 80%

En résumé

Ce RPG mignon tout plein s'adresse surtout à un jeune public. Son interface un peu déconcertante risque toutefois de poser problème.

GRAPHISME 91%
Les graphismes colorés sont de bonne facture et plairont aux petits.

ANIMATION 85%
Les déplacements sont très bien gérés, les combats un peu moins.

SON 84%
Sans être géniales, les musiques sont de circonstance.

JOUABILITÉ 85%
L'interface sort des sentiers battus, mais se révèle un peu déconcertante.

84

A L'OCCASION DE LA SORTIE DU FILM BLADE LE 18 NOVEMBRE, PLAYER ONE VOUS OFFRE UN TATOUAGE.

Il signifie que vous êtes membres d'une société secrète d'immortels, régie selon les lois d'un conseil très spécial, le conseil d'Erebus.

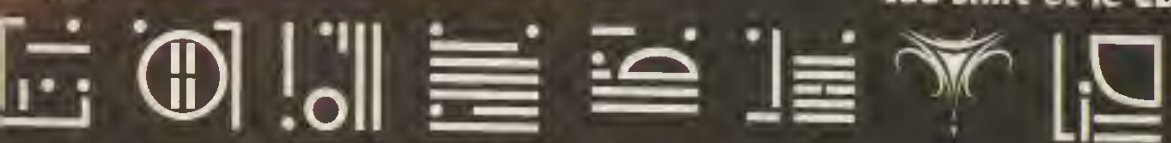
12 FAMILLES EN SONT LEUR DESCENDANCE

CADEAUX

Si vous avez le tatouage collector BLADE,

c'est que vous avez été élu pour combattre le plus assoiffé d'entre eux, DEACON FROST.

Renvoyez alors votre tatouage BLADE comme preuve au journal*, nous vous le renverrons avec le tee-shirt et le CD-Rom du film.



LEMMINGS & OH NO ! MORE LEMMINGS

Dans la série des compilations nostalgiques, Psygnosis nous propose sur PlayStation les deux premiers volets de Lemmings. Retour sur un titre qui a fait les beaux jours de la micro, puis de la SNES.

Pour ceux qui ne les connaissent pas encore, les Lemmings sont de petits rongeurs à la chevelure verte, qui se caractérisent par un manque de cervelle évident. La seule initiative dont ils sont capables est d'avancer droit devant eux, au mépris des nombreux pièges et dangers, et de faire demi-tour s'ils rencontrent un obstacle. Votre but est de les amener vers la porte de sortie, afin d'en sauver un pourcentage donné, qui varie selon le niveau choisi. Pour cela, vous devez diriger les Lemmings en leur attribuant des capacités temporaires (bâtir, creuser, etc.) ou permanentes (bloquer, grimper, parapluie, etc.).

Graphiquement, le soft n'a pas bougé d'un poil. Il conserve sa 2D et ses sprites rikikis, mais qu'importe, car l'intérêt du jeu n'est pas là. Le CD comprend les deux premiers volets : Lemmings et Oh no ! More Lemmings (à ne pas confondre avec Lemmings 2 sur SNES), soit 209 niveaux au total, pour le prix attractif de 169 francs. Les niveaux sont désormais disponibles dès le début, et vous les passez dans l'ordre que vous souhaitez. Seul petit reproche : il n'est plus possible de changer de compétence quand le jeu est en pause. Ce qui est très ennuyeux quand on joue des niveaux très difficiles, exigeants en termes de timing.

Chon

développeur	DISTINCTIVE DEV. LTD
éditeur	PSYGNOSIS
textes	FRANÇAIS
genre	REFLEXION
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	INFINI
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

80

en résumé

Les deux premiers volets sur un CD sont proposés à un prix si raisonnable que leur acquisition est indispensable !

Les graphismes n'ont pas du tout évolué, mais les petits visages des Lemmings sont toujours mignons qu'on leur pardonne.

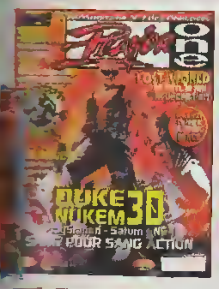
GRAPHISME 40%
Conversion fidèle avec une 2D rudimentaire. Un effort aurait pu être fait...

ANIMATION 88%
Pas de problème. Remarquez, il n'y a pas grand-chose à animer !

SON 85%
Bruitages moyens. On retrouve avec joie les musiques rigolotes.

JOUABILITÉ 91%
Pas de problème, si ce n'est l'impossibilité de changer de sélection lors d'une pause.

complétez votre collection !

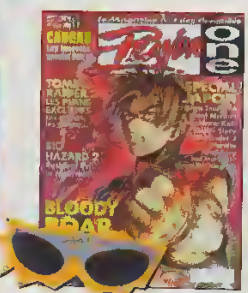


79 octobre 97
Tests L'Odyssee d'Abe, Duke Nukem, Moto Racer, Nuclear Strike, Dragon Force, Rapid Racer, Wingover
OTW Goldeneye 007, Cool Boarders 2, Ghost in the Shell, DB Final Bout, FF, Parodare Goemon, Tetrisphere...
Ultra Player One LBA (fin)
Shining the Holy Ark.
Cadeaux la règle marque page, Dragon Force, Troc en Stock

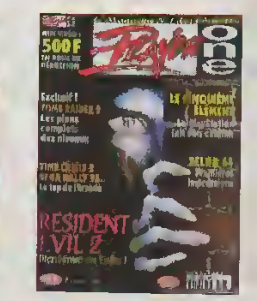
80 novembre 97
Dossier Final Fantasy VII
Tests Castlevania, Touring Car, Duke Nukem 3D, Felony 11/79, Ace Combat 2, Turbo Racing, Lylat Wars, Overboard, MDK, Tennis Arena, NHL 98
OTW Bomberman 64, Dead or Alive, Anarchy in the Nippon, Breath of Fire III
Ultra Player One Shining the HolyArk
Cadeaux Stickers G-Police / Overboard et Footcards 98

81 décembre 97
Dossier Tomb Raider II
Tests 50 jeux testés, Goldeneye 007, Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2, Alerte Rouge, Colony Wars, Top Gear Rally, Time Crisis, Test Drive 4, Critical Depth, Formula Karts, Fifa 98
OTW Steep Slope Sliders, Bloody Roar, The Granstream Saga
Cadeaux CD audio Duke Nukem / Stick'n Play Tomb Raider 2

82 janvier 98
Dossier special Glisse (Cool Boarders 2, Steep Slope Sliders...)
Tests Diddy Kong Racing, Versailles, Fifa 98, NFL QBC 98, Terranigma
OTW X-Men VS Street Fighter, Chronoa of Wind, Princess Crown, Shining Force III, Elemental Gearbolt, Gallop Racer 2
Guide Les Boucliers de Quetzacoalt
Cadeaux CD audio Cool Boarders 2



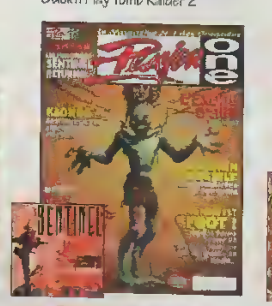
83 février 98
Tests Bloody Roar, Nagano Winter Olympics, Winter Heat, Wave Race
OTW Gran Turismo, Yoshi's Story, Side by side Special, Grandia, Front Mission Alternative, Snowbow Kids, Chocobo Dungeon, Sidewinder 2, Critical Blow, Fatal Fury, Prisoner of Ice, Tombal, Rockman Dash
Guide Tomb Raider II
Cadeaux Les lunettes spécial surf



84 mars 98
Tests Last Blade, Theme Hospital, NHL Breakaway 98
OTW Resident Evil 2, Xenogear, Azel - Panzer Dragoon RPG, Bomberman World, Noon, Blaze and Blade
Guide Tomb Raider II les plans complets (suite et fin)

85 avril 98
Tests Quake 64, Riven, Yoshi's Story, Deathtrap Dungeon, Snow Racer 98, Newman Haas
OTW Dead or Alive 1080°, Tenchu, Bushido Blade 2, Bust A Move J, Wonder 3, R. Types
Guide Bloody Roar

86 mai 98
Dossiers Resident Evil 2, Gran Turismo
Tests Lucky Luke, Panzer Dragoon Saga, Metal Slug 2, Pro Foot Contest 98
OTW Tekken 3, Parasite Eve, Enigma, The King of Fighters 97, Dragon Force 2, G-Darius, Vampire Savior, Airboarder 64
Cadeau poster géant Tekken 3



87 juin 98
Dossiers Foot (AFS 98, Coupe du Monde 98, ISS...) les métiers du jeu video
Tests Klonoa, Shining Force III, Everybodys Golf, Real Bout 2, Vigilante 8, NBA Courtside, Dead Ball Zone, Total NBA 98
OTW Shining Force 3/2, Tail Concerto, Gunbiko, Bomberman Hero, Bomberman Wars, Brave Prove, Gungriffon 2
Cadeau les musiques Sentinel Returns

88 juillet/août 98
Dossier E3 tous les hits a venir
Tests Heart of Darkness, Dead or Alive, Road Rash 3D, Colin McRae Rally, Alundra, Sentinel Returns, Space World, Kula World, Blast Radius, Wargames, Virtua Chess 64
OTW Pocket Fighter, Thunder Force V, Guilty Gear, Quest 64, Soukaigi, GT 24
Cadeau : la K7 video integrale de Tekken

89 septembre 98
Dossier Tekken 3
Tests Banjo & Kazooie, Tomb, Bomberman World, Point Blank, ISS 98
OTW Brave Fencer Musashi, Den, Deep Fear, F_Zero X, D.L.U.E., F1 World Grand Prix, Justice Gakuen, Dracula X, Overblood 2, Silouhette mirage, Kagero
Cadeau le Stick n Play Medievil + le CD audio Wild 9

90 octobre 98
Tests Medievil, Wild 9, Deep Fear, F1 World Grand Prix, Moto Racer 2, Future Cop, G-Darius
OTW Metal Gear Solid, Star Ocean Second Story, Dolphins Dream, Radiant Silvergun, Hoshin Engi, Real Bout Dominated Mind, The King of Fighters KYO, Pocket Monster Stadium, Bomberman Fantasy Race
Cadeau le CD audio Psybadek.

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Player One* - service anciens n° - BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex 1. Tél : 05 61 43 49 69.

❑ **Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro.**
Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition ou Crédits Player *.

25 26 28 29 30 32 33
36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68
69 70 71 72 73 74 75 76 78 79 80 84 85 86
77 81 82 83 87 90
88
89

Attention !
Les numéros 1 à 24, 27, 31, 34, 35 et 53 sont épuisés.

Prix par exemplaire	Qté	Total
35 F (28 F + 7 F)		
37 F (30 F + 7 F)		
39 F (32 F + 7 F)		
42 F (35 F + 7 F)		
46 F (39 F + 7 F)		
41 F (34 F + 7 F)		

Nom : **Prénom :** **Signature obligatoire***
***des parents pour les mineurs**
Adresse :
Code postal : **Ville :**

Commandez aussi sur le 3615 Player One

3615 2,23 F/mn
sauf Hors-séries

ViteVite

PLAYSTATION

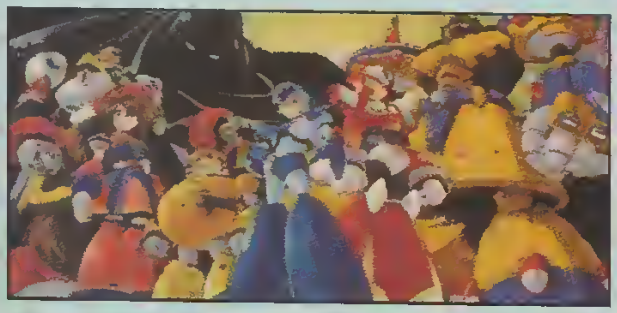
Megaman X4

prix 80%

éditeur: CAPCOM
textes: ANGLAIS
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MEMORY CARD
continue: OUI

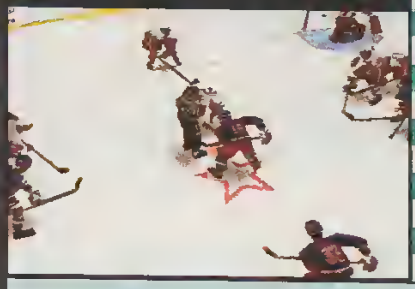
Comme Megaman 8, Megaman X4 arrive en même temps que Megaman Legend (le seul en 3D). C'est un peu curieux, mais c'est comme ça ! Ça ne veut pas dire qu'il faille bouder ce quatrième opus de la série, démarrée sur Super Nintendo. Loin de là. Ce Megaman X4 possède de bonnes qualités. Les graphismes, par exemple, tirent profit de la résolution de la Play' et font de cet épisode, le plus beau sorti jusqu'à présent. L'animation n'est pas en reste et ne souffre d'aucun reproche. Il faut dire que Capcom constitue encore une référence en matière d'animation 2D. Les deux héros du jeu (Megaman et Zero) courent, sautent et s'accrochent à la perfection, comme s'ils étaient tirés d'un dessin animé. En revanche, côté jeu (comme pour Megaman 8), c'est toujours pareil. Il faut latter les boss des niveaux (souvent faciles, les niveaux) dans le bon ordre, et récupérer leur arme afin de pouvoir détruire les suivants. D'où le défaut : se taper le niveau pour rien et se faire buter par le boss parce qu'on n'a pas la bonne arme. Vous me direz « normal, c'est du Megaman », mais je vous répondrai que la surprise est un atout majeur dans un jeu, et que ce n'est pas en modifiant au compte-gouttes un principe, aussi bon soit-il, qu'on allèche le joueur. C'est vrai que c'est actuellement une habitude chez Capcom... Mais bon, Megaman X4 reste quand même un bon jeu, sauvé par sa qualité technique et l'aura de son héros.

Wonderman



PLAYSTATION

NHL 99



prix 89%

éditeur: ELECTRONIC ARTS
textes: FRANÇAIS
genre: SIMU DE HOCKEY
nombre de joueurs: 1A4
sauvegarde: OUI
continue: NON

Sur le front des patinoires, rien de neuf si ce n'est l'arrivée de l'édition 99 de NHL. Comme toujours, la mise à jour annuelle de la simulation de hockey d'Electronic Arts monopolise le haut du podium par l'excellence de sa réalisation. Si l'on excepte la banque de données, la seule véritable innovation est relative à l'intégration de notions tactiques qui feront le bonheur des puristes. Graphiquement, ce volet de NHL reste identique au précédent, et son achat ne s'impose sans doute pas, à moins d'être un vrai fondu de ce sport.

Wolfen

PLAYSTATION

Nascar 99

prix 50%

éditeur: ELECTRONIC ARTS
textes: ANGLAIS
genre: COURSE DE NASCAR
nombre de joueurs: 1A2
sauvegarde: MEMORY CARD
continue: NON

Après un premier volet relativement bon, le Nascar d'Electronic Arts arrive dans sa version 99. Et là, c'est pas franchement la joie. Tout d'abord, les graphismes semblent avoir perdu en richesse et en qualité. Ensuite, sur les 18 circuits disponibles, on dénombre pas moins de 16 ovales. Et même si la conduite varie légèrement d'un ovale à l'autre, ça fait quand même un peu beaucoup. Et pour couronner le tout, la jouabilité est loin d'être évidente ; les voitures ont du mal à braquer. Ce volet 99 ne vaut donc pas le coup, surtout si vous possédez la mouture précédente.

Chon

NHL 99 (PlayStation)

LE ZOOM DE VITE VU

La référence en matière de hockey dans sa mise à jour annuelle. Pas de révolution sur la glace...

PLAYSTATION

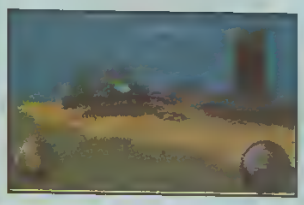
V 2000

prix 60%

éditeur: GROLIER
textes: FRANÇAIS
genre: SHOOT'EM UP 3D
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MEMORY CARD
continue: SI ON VEUT

V 2000 est la suite de Virus, un vieux jeu sorti il y a plus de dix ans sur Archimède, puis sur Amiga. Son auteur, David Braben, est surtout connu pour Elite, un des meilleurs jeux de simulation stratégique spatiale de tous les temps. Dans V 2000, vous devez sauver le monde d'une invasion d'insectes extraterrestres, lesquels propagent un virus mortel. Par ailleurs, ce jeu développe un côté stratégique fort sympathique. Ainsi, pour augmenter la puissance de votre vaisseau, vous devez chercher les habitants de la planète et les ramener à votre base (genre Choplifter). En échange de quoi, ils créent de nouvelles armes.

En fait, V 2000 serait vraiment génial, s'il n'avait un défaut rédhibitoire, le pire qui puisse exister dans un jeu vidéo : le vaisseau n'est pas du tout maniable. Il possède une trop grande inertie qui vous fait quasiment rater à chaque fois l'endroit où vous voulez aller ! Qui plus est, la vue utilisée n'est pas la meilleure qui soit ; une vue arrière stable du vaisseau aurait été nettement plus agréable. Comble de tout, tirer fait reculer le vaisseau, et comme l'inertie est importante, vous perdez de vue la cible et mettez un temps fou à la retrouver ! Tout ça confère à V 2000 un aspect stressant et crispant, pas loin de vous donner envie d'attraper le paddle, de le mordre, de l'écraser, de le jeter avec violence par la fenêtre ou encore de sauter dessus à pieds joints. Dommage, vraiment dommage, Virus méritait mieux que cette suite... et David Braben aussi !



Wonder

PLAYSTATION

Megaman 8

prix 60%

éditeur: CAPCOM
textes: ANGLAIS
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MEMORY CARD
continue: OUI

Megaman, l'un des plus anciens héros de jeux vidéo, compte une bonne douzaine de titres. Ce Megaman 8 fait suite au seul opus de la Super Nes (Megaman X est une série à part entière). Ayant peu évolué, ce nouvel épisode n'apporte pas grand-chose. C'est le même principe que sur Nes, il faut trouver le bon ordre pour effectuer les niveaux et passer les boss plus facilement. Les graphismes bien jolis ont un genre pastel, mais on attend autre chose sur Play'.

Seuls les fans trouveront leur compte dans ce Megaman 8... et encore, Megaman X4 et Megaman Legend sortent en même temps !

Wonder

Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA PLAYER

Dans le numéro de novembre,

4 séries :

.You're Under Arrest

.Ah! My Goddess.

.Dragon Head.

(en sens japonais)

.Flag Fighter.

+ toute l'actualité sur la japanimation

132 pages

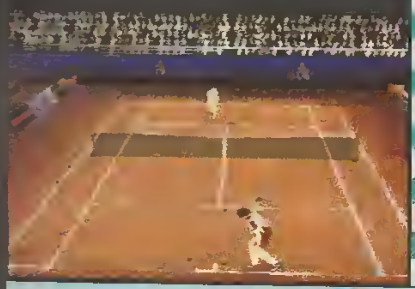
En vente le 28 octobre

100% mangas

Vite Vu

PLAYSTATION

Actua Tennis



prix 10 %

éditeur	GREMLIN
textes	ANGLAIS
genre	TENNIS
nombre de joueurs	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	NON

Actua Tennis fait partie de ces jeux que les éditeurs « oublient » de nous envoyer avant leur sortie. Et lorsque l'on se retrouve à tester la version finale déjà commercialisée, ce n'est jamais bon signe. Le menu laisse bien augurer le meilleur, mais la réalisation est déplorable ! C'est laid, l'animation est inqualifiable tant elle ne rime à rien. Enfin, au niveau de la jouabilité, c'est grotesque. Pour couronner le tout, il y a All Star Tennis qui sort quasiment au même moment. Bref, n'ayant rien pour lui, Actua Tennis remporte haut la main la palme de la plus grosse m... du mois, si ce n'est pas de l'année.

Wolfen Furax

PLAYSTATION

NFL Xtreme

prix 89 %

éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	FOOT US
nombre de joueurs	1 A 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON

NFL Xtreme est au foot US ce que NBA Jam fut au basket : un jeu très axé arcade, avec des effets de lumière et des coups spéciaux. Mais attention, comme tous les jeux de foot américain, NFL Xtreme s'adresse avant tout aux initiés. De ce fait, si vous souhaitiez vous amuser malgré votre ignorance des règles, et des nombreuses combinaisons stratégiques, c'est raté. En revanche si vous êtes fan du genre, vous trouverez votre bonheur avec ce titre plus musclé que les simples simulations.

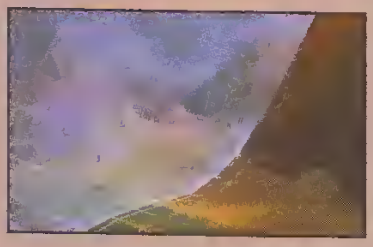
Chon

NINTENDO 64

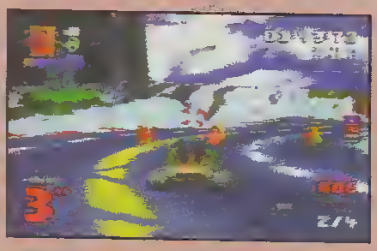
SCARS 64

prix 80 %

éditeur	UBI SOFT
textes	FRANÇAIS
genre	COURSE
nombre de joueurs	1 A 4 SIMULT.
sauvegarde	MEMORY PACK
continue	OUI



Présenté sur Playstation dans le n° 89 de Player One, SCARS fait son apparition sur la console de Nintendo. Le constat est hélas le même que sur PlayStation. Rien à dire côté technique ; le jeu est plutôt bien gaulé graphiquement (effets de lumière et tout le toutim). Là où le bât blesse, c'est au niveau du fun qu'est censé procurer le jeu, et qui se transforme plutôt en crispation. Pourtant, on retrouve toutes les options qui ont fait le succès d'un jeu comme Mario Kart. Le problème vient d'un très mauvais réglage de la difficulté. Les adversaires vous collent toujours au train, que vous pilotiez bien ou mal. Difficile donc de faire l'effort pour apprendre à bien jouer, ça ne vous servira pas à grand-chose. Mieux vaut se concentrer sur la puissance des armes et leur utilisation, au bon moment et au bon endroit. On est loin du jeu de course fun et convivial désiré à la base par les développeurs. Un autre détail vient ternir le tableau : les véhicules proposés. Aucun d'entre eux n'adhère vraiment à la route. Il est vraiment désagréable d'avoir en permanence la sensation de piloter des savonnettes. SCARS 64 ne fait évidemment pas le poids face à Diddy Kong ou Mario Kart. Reste un mode de jeu à quatre, qui permet de s'amuser à peu près convenablement. Dans cette configuration, vous ne pourrez pas pester contre la machine, ni être victime d'une injustice. Si vous paumez, ce sera à votre voisin que vous le devrez et ça, c'est toujours plus marrant.



Leflou

PLAYSTATION

Legend

prix 30%

éditeur	INFOGRAMES
textes	FRANÇAIS
genre	BEAT'EM UP
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	NON
continue	NON

Au secours ! Legend est une daube monstrueuse ! Certes le style est bourrin, mais ce n'est pas une raison pour attribuer seulement deux séries de coups par héros. Ensuite, Legend a un énorme problème de rythme : l'action est d'une lenteur affligeante. Et des tas de détails « réalistes » viennent la perturber ; ainsi votre héros perd son arme dès qu'il se fait toucher par un ennemi. On passe alors son temps à aller rechercher les armes perdues. Enfin, le jeu à deux est très confus, tout cela à cause d'une aire de jeu trop étroite. À quoi sert la 3D ?

Leff

NINTENDO 64

Waialae Country Club

prix 50%

éditeur	NINTENDO
textes	ANGLAIS
genre	GOLF
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	OUI
continue	NON

Si T&E Soft n'en est pas à son premier jeu de golf, il s'agit de sa première expérience sur N64. Disons le tout net, le bilan est catastrophique. Les graphismes évoquent ceux de Pebble Golf Links sur... Megadrive ! C'est flatteur pour la 16 bits. Il y a trop peu de nuances entre les verts pour permettre de juger clairement le parcours. Mais le pire de tout est incontestablement le putting. La grille censée vous indiquer la dénivellation du green est tellement floue qu'on ne peut rien évaluer. Bref, en matière de golf, tout reste à faire sur N64.

Wolfen

Pour ne plus jouer comme un

The game is not over*

* T'as pas fini de jouer

0 836 68 77 33

ASTUCES, SOLUCES ET NEWS

Tricheurs de France, de Navarre et d'ailleurs, hello ! Avec la fin d'année qui approche, les sorties se font de plus en plus pressantes et les astuces commencent à s'accumuler. À propos de celles que vous m'adressez, laissez tomber les cheat modes et concentrez-vous plutôt sur des aides de jeu bétons. Quant aux artistes qui m'envoient leur plan, réalisez-le sur un format A4 au maximum (pour des raisons techniques). Merci à tous. Salut !

Wonder, zombifié après trois nuits blanches.

Mots de passe

Pitfall 3D (PlayStation)

- Niveau 3 avec 57 vies : DISCOLIGHTS5

The Lost World (Saturn)

- Mode Easy + pas de Sang : XXXXXXXXXXXX
- Select Stage (la sélection se fait ensuite dans le menu Option) : XAXYYYYYZXYY
- Galerie pour tout dinosaure : XZXYXYYYZXYY
- Galerie du chasseur : AXXYAYXYYYXY

Bomberman World (PlayStation)

Eh tous les codes explosifs de Bomberman, tous !

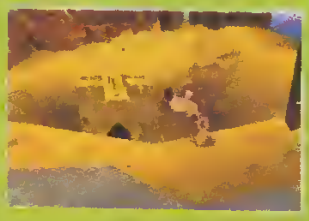
- Niveau 1-1 : 8010
- Niveau 1-2 : 1180
- Niveau 1-3 : 8086
- Niveau 1-4 : 2919
- Niveau 1-5 : 1021
- Niveau 2-1 : 0127
- Niveau 2-2 : 1220
- Niveau 2-3 : 1018

LE CODE DU MOIS

Banjo-Kazooie

Transformations des héros, objets supplémentaires...

Chuk Kent



Nintendo 64

Le nouveau hit de Nintendo/Rare à peine sorti, et voilà déjà des codes pour le jeu des animaux mélomanes. Mais il va falloir jouer un petit peu pour mériter tous ces codes ! Ceux-ci se font dans le château de sable de la Baie du Trésor : il faut exécuter une attaque de Bec Assaut sur les lettres correspondantes. De plus, ces codes doivent être « débloqués » en réussissant les jeux de puzzle dans la maison de Banjo (faire **C-Haut** devant le portrait de la taupe au-dessus de la cheminée).

- Banjo a une grosse tête : **BOTTLESBONUSONE**
- Banjo a des gros pieds et poings : **BOTTLESBONUSTWO**
- Kazooie a une grosse tête . **BOTTLESBONUSTHREE**
- Banjo maigre : **BOTTLESBONUSFOUR**
- Banjo maigre + gros poings et pieds : **BOTTLESBONUSFIVE**
- Combinaison des 5 codes précédents : **BIGBOTTLESBONUS**
- Machine à laver : **WISHYWASHYBANJO**
- Défaire un code . **NOBONUS**

Pour les codes suivants, il faut au préalable avoir obtenu les trois livres de sorts (au Pic Polaire, au Manoir du Monstre Malsain et dans la Baie du Rusty Bucket).

- 200 œufs **BLUEEGGS**
- 100 plumes rouges : **REDFEATHERS**
- 20 plumes d'or : **GOLDFEATHERS**
- 200 œufs et 100 plumes **BRELDUFEATHERGGS**
- Restaure tous les objets . **BLUEREDGOLDFEATHERS**

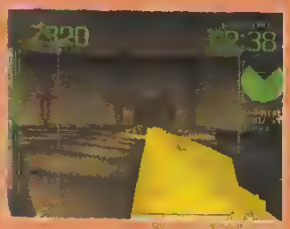
Armored Core

Changer la vue

Alain Afleflou

PlayStation

Pour obtenir la vue subjective maintenez ●, ▲ et **Start** ; le jeu sera alors sur Pause Revenez dans la partie



pour obtenir la vue désirée. En ce qui concerne la vue extérieure (caméra fixée dans le décor du niveau) maintenez ●, ✕ et **Start** ; le jeu sera

alors sur Pause. Revenez en jeu pour voir le résultat de la manip'. Pour repasser en vue classique, mettez-vous sur Pause puis retournez dans la partie

Sonic R

Zoom

Olivier R.

Dans n'importe quel écran de menu, appuyez sur L ou R pour zoomer ou « dézoomer » sur le logo qui se trouve en arrière-plan.

Castlevania X : Symphony Of Night

Déformation du texte

Voila un p'tit truc rigolo pour le dernier-né de la saga de Dracula. Pendant les pages de Loading, utilisez la croix de direction pour déformer le texte.

San Francisco Rush

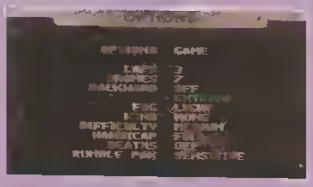
Gros pneus, conduire une voiture en flammes, etc.

Maxime Le Forestier

Pour augmenter la taille des pneus arrière, allez à l'écran de sélection des voitures. Maintenez **C-Droite** puis **C-Gauche**, libérez-les et maintenez **C-Gauche** puis **C-Droite**. Pour les pneus avant, la manip' est inversée, **C-Gauche** puis **C-Droite**, libérez-les et **C-Droite** puis **C-Gauche**. Recommencez ces codes pour obtenir des pneus encore plus gros.

Pour conduire la voiture enflammée, maintenez **C-Haut** et appuyez quatre fois sur **Z** à l'écran de sélection des voitures. Refaites ce code pour avoir le choix entre deux voitures de ce type.

Pour inverser les commandes de direction, sélectionnez « Mirror » dans le menu d'options puis maintenez les quatre boutons **C**. Ensuite, appuyez sur **Gauche** ou **Droite** du paddle pour faire apparaître l'option « Extreme » Enfin, pour flotter dans l'air,



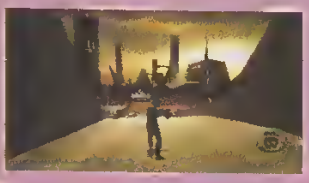
entrez d'abord le code qui vous ramène à l'endroit exact d'un accident (voir *PO 83*). Commencez à jouer, puis maintenez le bouton de frein et appuyez sur **C-Haut** ; votre voiture s'élèvera dans les airs. Attendez qu'elle finisse de clignoter pour refaire le code et aller encore plus haut.

MDK

Accélération du jeu, gag et récupération de l'énergie

Steve Austin

Pour traverser tous les niveaux à la vitesse de l'éclair, faites une Pause puis appuyez sur **Bas, L1, Haut** et , revenez en jeu et refaites Pause tout de



suite. Ensuite, appuyez sur **Droite**, ●, ▲, ● et ✕ Retournez au jeu et appuyez sur **R2** pour accélérer. Si vous voulez faire le plein d'énergie, allez sur Mars et vous repartirez... Euh, non ! Faites plutôt Pause, puis appuyez sur **Bas, L1, Haut** et ; revenez en jeu et refaites Pause tout de suite. Ensuite, appuyez sur **Droite, L1,** , ▲, **L1** et **Bas**. Quand vous reviendrez en jeu, vous serez à fond la forme ! Enfin, pour recevoir la vache d'Earthworm Jim sur la tronche, faites Pause et appuyez sur **Bas, L1, Haut** et ; revenez en jeu et refaites Pause tout de suite. Ensuite, appuyez sur **Haut, Bas, Bas, L1** et **Droite**. C'est en revenant dans le cours du jeu que le percutant bovidé vous tombera dessus.

Mots de passe

- Niveau 2-4 : 0804
- Niveau 2-5 : 0714
- Niveau 3-1 : 1027
- Niveau 3-2 : 2413
- Niveau 3-3 : 3009
- Niveau 3-4 : 6502
- Niveau 3-5 : 6809
- Niveau 4-1 : 0627
- Niveau 4-2 : 8808
- Niveau 4-3 : 3674
- Niveau 4-4 : 4891
- Niveau 4-5 : 0605
- Niveau 5-1 : 0730
- Niveau 5-2 : 2151
- Niveau 5-3 : 3562
- Niveau 5-4 : 3812
- Niveau 5-5 : 2203
- 2 niveaux Battle supplémentaires : 5656

Vigilante 8 (PlayStation)

Voici des mots de passe qui vous amèneront à différents endroits du jeu pour chacun des personnages.

- Chassey Blue :
AOGIKYFGQQTWGA
YMBEJEOPDHYHZV
RIPJNYEPGFPJAI
- Slick Clyde :
TNLCROHSQAZDMQ
QDANNFHMSLBMWF
FYLYRFKEAHGGAW
OIRYEEBGDBNHBJ
- Shiela :
EDAOHLJIOUEDBA
HSDNTZSGVOGCLP
NTWZYUQSPXMHMB
- John Torque :
WSLZFBNQDTFDBF
BXNJRYSXTYACKE
IBXGFDQBSNISJQ
ZCTEAFJVMNDJUT
- Dave :
PYQXPDUMJNBOUP
OULIUZTJHPKWTD
QYDJBUYBZTEUQC
WMNNWLHTSCCUCLH
- Convoy :
AIHJZNIFPZNFWA
UKXCXCOAIGOKVH
KHREIWYIZREYHK
VSNKJVURSUNRWX
- Loki :

Mots de passe

THLOHJWURONKLQ
VIBWYIVGOPAUWX
CEJMULWPCYYAVS
PGGOVIUNUQEIVU
- Houston 3 :
BDPTGXUBXOCCKE
GCTPCXCCIWXVUJ
NXJFNPZXRAAGMB
DTQQSKTRYIHGEN
- Boogie :
FOJGCRHLWMUQZV
DRFIQVOUYIHGEN
WCHPZDGBCYEDBF
- Beezwax :
YUYFNKTAQGLNYW
TXXKKGEWRONKLQ
KHUSNNWJXORZHK
- Molo :
EDDNXIAPNTRDBA
ITAHZJRMYTLSJQ
NPRJUYRYRAAGMB
AKFQPUISMWAHWA
- Sid Burn :
LPHPMMDNMPEMVB
PEONQGUNUQEIVU
XOKIXDXBKQRFOJ
OYROHGBDNLSJSI

The Lost World (PlayStation)

Ces mots de passe vous « déposeront » au niveau désiré avec la bagatelle de 99 vies.

- Compy : X, X, ●, ▲, ■, X, ■, X, ●, ■, ▲, ■
- Chasseur : ■, ■, ▲, ●, X, ■, ■, ■, ■, X, ●, ▲
- Velociraptor : X, X, ●, ▲, ■, X, ■, X, ■, ■, ▲, ●
- T.Rex : X, X, ●, ▲, ■, ■, ■, X, ▲, ■, ▲, ■
- Chasseresse : ■, ■, ▲, ●, X, X, ■, ■, ▲, X, ●, ▲

La hot-line la plus complète !
3615 PLAYER ONE
Tapez *HL
2,23F/mn

Nascar '98

Conduire avec une dépanneuse

Stéphane Terub

Lors de la sélection des véhicules, placez-vous sur Bobby Labonte ou Kenny Wallace. Maintenez **C** et appuyez sur **Haut** puis **Bas** pour avoir une dépanneuse

Killer Instinct Gold

Page des scores

Cho Yun Fat

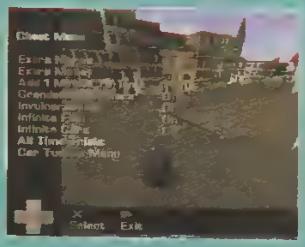
Il faut être vicieux pour cacher la page des High Scores ! Enfin, il suffit d'appuyer sur **Z** à l'écran principal des menus pour l'obtenir.

Auto Destruct

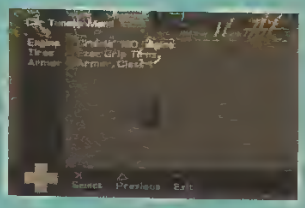
Cheat Menu, invulnérabilité, fuel infini...

Otto Mobil

Les fous du volant vont pouvoir s'éclater sans risque grâce au Cheat Menu d'Auto Destruct. Faites une Pause pendant une partie, et appuyez sur **Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas, Droite, L1, R1, R1.** Les mots « Cheat Menu » apparaîtront à l'écran. Sélectionnez ce menu et appuyez sur × pour entrer dans le menu. Vous pourrez activer le mode Caméra et les voitures infinies. Entrez ensuite les combinaisons suivantes



pour activer d'autres modes.
- Extra Nitros : **L1, ●, Bas L1, Haut, ■, ●** et **R1** dans le Cheat Menu.
- Extra Money : **L1, R1, Haut, ●, Bas, ■, Droite, R1** et **L1** dans le Cheat Menu.
- Ajoute 1 minute au temps : **Bas, L1, L1, ■, ■, R1, Haut, ■** et **L1** dans le Cheat Menu.
- Invulnérabilité : **L1, L1, L1, L1, Gauche, ●, ●, ■** et **L1** dans le Cheat Menu.



- Fuel infini : **L1, ●, Gauche, L1, ●, R1, L1, Haut, R1** et **Bas** dans le Cheat Menu.
- Active tous les Time Trial : **R1, L1, ●, Gauche, ●, ●, Gauche, L1** et **●** dans le Cheat Menu.
- Menu de réglage du moteur : **L1, R1, L1, Haut, Bas, ●, Bas Droite, Gauche, ■** et **R1** dans le Cheat Menu.

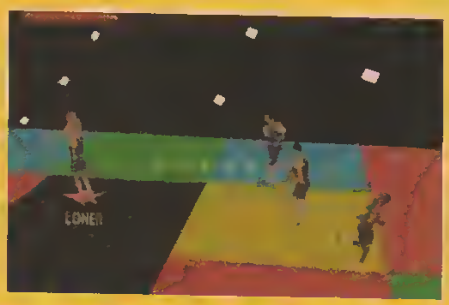
Kobe Bryant In The NBA Courtside

Nouvelles équipes, Mode Disco et grosses têtes

Philippe Boulevard

Pour obtenir les deux équipes de Nintendo (Nintendo Gamers et Nintendo Plumbers), ainsi que celle de Left Fields Lefties (l'équipe de développement du jeu), placez-vous sur « Pre Saison » dans le menu principal. Maintenez **L** et pressez **A** ; appuyez ensuite sur Droite

pour jouer avec les trois équipes. Yo ! Si tu veux le mode Disco, tu pauses le jeu et t'appuies un peu :



et **A** et **C-Haut** et **Bas** et **Haut** et **C-Bas** et **R** et **R** et **B** et **C-Droit** et **C-Droit** et **Z**. T'as vu un peu, j't'aide !

Si vous voulez, comme Didou, avoir la grosse tête (aie Didou, pas les p'tits doigts !), faites Pause pendant une partie et appuyez sur **Droite, Droite, Gauche, R, Z, Start, A, Start, A, Start** et **Z**. Tous les joueurs seront « megacéphales ».

Winter Heat

Nouvelles tenues, nouveaux persos

Herminator

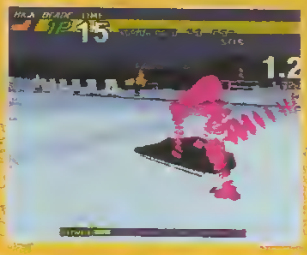
Tout d'abord, vous pouvez sans problème arborer un nouveau look dans n'importe quel mode de jeu. Pour ce faire, appuyez sur **Bas** pendant l'écran de sélection des personnages. Et voilà le travail !

Ensuite, vous pouvez jouer avec les trois personnages au style purement « Bibendum » qui vous expliquent comment jouer aux diverses épreuves. Pour les obtenir, respectez les procédures suivantes pendant l'écran de chargement où le nom de l'épreuve est inscrit. Ces codes fonctionnent en modes « Arcade » et « 11 épreuves », mais ils sont à refaire avant chaque épreuve.

- Pour avoir le bonhomme jaune, appuyez sur **Haut, Haut, B, Bas, Bas** et **B** pendant ledit écran.

- Pour obtenir le bonhomme noir, appuyez sur **Haut, Haut, Haut, B, Bas, Bas, Bas** et **B** pendant le même écran.

- Pour avoir le bonhomme rose (pour Didou), appuyez sur **Haut, Haut, Haut, Haut, B, Bas, Bas, Bas, Bas** et **B** toujours pendant le même écran.



Coupe du Monde 98

Bruits pendant un but

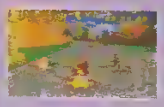
Zizou, Youri & C°

Après avoir marqué un but, vous pouvez faire divers bruits de tambour et autres sonorités avec les boutons **A, B, C-Gauche** et **C-Bas**.

Diddy Kong Racing

Départ Rapide

El Diddy



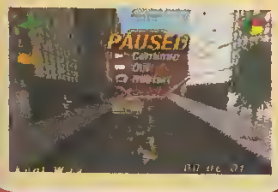
Et hop ! Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, le départ rapide s'effectue en appuyant sur l'accélérateur quand les mots « Get Ready » disparaissent de l'écran.

Courier Crisis

Autres musiques

Nicolas Poste

Pour changer de musique pendant une partie, faites Pause et appuyez sur **R1, ▲, R1, L1, ●, ✕, R2, L2** et **■**. Refaites le code pour switcher parmis quatre musiques.



WCW Nitro

Trois catcheurs sur le ring

Hulk Hogan

Un troisième catcheur peut être appelé sur le ring et interférer dans le combat. Pour qu'il intervienne, il faut appuyer sur **Select** pendant un match.

Gex 3D

Mode Debug

Alice Saglisse

Mettez la Pause, allez sur « Quitter », maintenez L2 et faites Gauche, ●, Haut, Bas, Droite, Droite, Gauche, ▲, Haut et Bas (bruit). Faites Start puis Select pour afficher le Mode Debug.

Mots de passe

Rapid Racer (PlayStation)

Les mots ci-dessous sont à entrer en tant que nom de joueur. Quand « numéro » est inscrit, cela signifie qu'il faut entrer le numéro du circuit (de 1 à 6), tandis que « _ » symbolise un espace.

- Turbo illimité : rush
- Sélection du niveau de jour : d__numéro
- Sélection du niveau de nuit : n__numéro
- Sélection du niveau miroir : m__numéro

Courier Crisis (PlayStation)

Pour avoir quelques vélos en plus, tapez les mots de passe suivants :

- Vélo Zaskar : FDFKFKHCJK
- Vélo Pantera : KFKFKFOEKJ
- Vélo STS-1 : IFKFKFKGKJ

G-Police (PlayStation)

Il y a quelques mois, nous vous avons proposé les passwords des niveaux ; malheureusement ils ne vous permettaient pas de terminer les niveaux et, par conséquent, le jeu... Pour réparer cette faute, voici une nouvelle liste de mots de passe pour jouer jusqu'au bout !

- Niveau 1 : SXYLAAAA
- Niveau 2 : KJOXAAAA
- Niveau 3 : UIXZAAAA
- Niveau 4 : MKFHRFAA
- Niveau 5 : WHLTMIAA
- Niveau 6 : YITSRFAA
- Niveau 7 : UWCQAAAA
- Niveau 8 : MYKXQFAA
- Niveau 9 : YIOQMIAA
- Niveau 10 : CJWGRFAA
- Niveau 12 : GVFSAAAA

Mots de passe

- Niveau 13 : MGIZAAAA
- Niveau 14 : EIQGRFAA
- Niveau 15 : QSTZMIAA
- Niveau 16 : EEIQRFAA
- Niveau 17 : CHYRAAAA
- Niveau 18 : UGZKAAAA
- Niveau 19 : KFPGRFAA
- Niveau 20 : YCQGNIAA
- Niveau 21 : ICZINIAA
- Niveau 22 : WHCIAAAA
- Niveau 23 : KTUWQFAA
- Niveau 24 : YQVWMIAA
- Niveau 25 : IQEZMIAA
- Niveau 26 : EGXTVCAA
- Niveau 27 : SRPIMIAA
- Niveau 28 : CRAUVCAA
- Niveau 29 : ODHDWCAA
- Niveau 30 : CPZRMIAA
- Niveau 31 : YOVYMIAA
- Niveau 32 : YAXTRFAA
- Niveau 33 : CRZOVCAA
- Niveau 34 : QOAPRFAA
- Niveau 35 : OPLRMIAA

GTA (PlayStation)

Voici encore quelques mots à entrer comme nom de joueur pour obtenir tout plein de joyeusetés.

- Toutes les armures, armes et une carte de sortie de prison : PECKINPAH
- Toutes les armes, villes et un max' d'argent : HANGTHEDJ
- 99 Vies : SATANLIVES
- Multiplicateur (x 5) : EXCREMENT
- Level Select : SKYBABIES

ISS 64

Nouvelles équipes, grosses têtes

Jaïme Jaquet

Nintendo 64

Faites le code suivant à la page titre pour obtenir les équipes All Stars Haut, L, Bas, L, Bas, L, Gauche, R, Droite, R, Gauche, R, Droite, R, B, A ; maintenez Z puis appuyez sur Start. Vous devez alors entendre « What an incredible come-back ! »

Pour voir les joueurs avec une grosse tête, appuyez à l'écran titre sur C-Haut, C-Haut, C-Bas, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Droite, B, A, maintenez Z puis appuyez sur Start. Vous devez entendre alors « Goaaal ! ».

NFL Quaterback Club

Message caché

Amédée Crypte

Nintendo 64

N'hésitez pas à regarder un peu partout dans le mode « Instant Replay » ; vous pourriez trouver des messages cachés sur les écrans situés derrière les « buts ».

LE PLAN DU MOIS

Bravo à Gabriel Feliciano de Pont-à-Vendin ! Il nous a créé une petite merveille sur Les Boucliers de Quetzalcoatl, un jeu plutôt délaissé par les artistes que vous êtes. Pour son originalité, il gagne le jeu Felony 11/79 offert par ASCII. Et encore un heureux, un !

Ecrivez à la rédac !
3615 PLAYER ONE
Tapez *Q
2,23F/mn

Reçois chez toi ton magazine Player One + le jeu

ODDWORLD L'EXODE D'ABE

pour 389 F seulement* !

Bon à renvoyer à : Player One - service abonnement - BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex 1. Téléphone : 05 61 43 49 69.

Oui ! je m'abonne à Player One et je bénéficie de cette offre exceptionnelle :

○ 3 numéros + ○ le jeu «L'exode d'Abe» sur PlayStation* : 389 F

Offre valable sur la France métropolitaine uniquement.

○ 3 numéros : 79 F ○ 6 numéros : 179 F ○ 11 numéros : 299 F

ENVOI DU JEU OFFERT EN RECOMMANDÉ

Tarifs pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ○ + 49 F (terre/bateau) ou + ○ 96 F (avion).

joins un chèque de . . . . . F à l'ordre de Média Système Edition.

m : . . . . . .
nom : . . . . . .
resse : . . . . . .
de postal : . . . . . .
e : . . . . . .
s : . . . . . .
te de naissance : . . . . . .

Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs

* Réception 4 semaines après le magazine.

ABE/PO 91

Bienvenue dans le nouveau Top ! Désormais, nous compilerons sur ces deux pages vos Top PlayStation et N64, ainsi que les « charts » des ventes US, japonaises et anglaises sur ces deux consoles. De plus, vous retrouverez chaque mois votre défi Champions dans ces colonnes. Nous attendons vos suggestions et commentaires avec impatience !

Matt, le cuf

Nintendo 64

1 BANJO-KAZOOIE
(1) (1) (3) 2 354 pts

Banjo cartonne aussi bien parmi les lecteurs de *Player* que chez les autres. Un hit qui a toutes les chances de s'accrocher à cette première place jusqu'à la sortie attendue de Zelda.

↑	2	GOLDENEYE 007	(4)	(1)	(11) 2 022 pts
↓	3	SUPER MARIO 64	(2)	(1)	(13) 1 947 pts
↑	4	ISS 98	(16)	(4)	(2) 1 661 pts
↔	5	DIDDY KONG RACING	(5)	(3)	(9) 1 600 pts
↑	6	MISSION IMPOSSIBLE	(17)	(6)	(2) 1 426 pts
↓	7	WAVE RACE	(6)	(2)	(14) 1 389 pts
↓	8	YOSHI'S STORY	(7)	(8)	(6) 1 247 pts
↑	9	TUROK DINOSAUR HUNTER	(10)	(3)	(14) 1 065 pts

Meilleure entrée

10 F1 WORLD GRAND PRIX
(-) (10) (1) 1 062 pts

Après avoir courtisé les plus jeunes, Nintendo s'attaque maintenant à ce que l'on appelle dans le jargon publicitaire la cible « jeune adulte ». Du coup, les jeux de courses débarquent sur N64. Alors, avant le nouveau F-Zero, voilà enfin un vrai jeu de Formule 1, noté 95 % dans *Player One* ..

↓	11	LYLAT WARS	(8)	(3)	(12) 960 pts
↓	11bis	MARIO KART 64	(3)	(2)	(14) 960 pts
↓	13	ISS 64	(9)	(2)	(13) 875 pts
↔	14	MORTAL KOMBAT 4	(-)	(14)	(1) 741 pts
↓	15	COUPE DU MONDE 98	(14)	(12)	(4) 736 pts
↓	16	FIFA 98	(13)	(9)	(9) 724 pts
↓	17	PILOTWINGS 64	(11)	(5)	(11) 629 pts
↔	18	GOEMON MYSTICAL NINJA	(-)	(18)	(1) 582 pts
↔	19	FORSAKEN	(-)	(19)	(1) 543 pts
↓	20	EXTREME G	(12)	(9)	(10) 540 pts

ULTRA PLAYER ONE
TOP
19, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE

Top Ultra
mode d'emploi

(9) (1) (27) 491 pts

Meilleur classement jamais atteint

Nombre de (vos) votes attribués au jeu

Classement précédent du jeu

Nombre de mois de présence dans le Top

↑ Progresse par rapport au Top précédent

↔ Reste à la même place par rapport au Top précédent

↓ Chute par rapport au Top précédent

← Nouvelle entrée

↔ Retour dans le Top

1 TEKKEN 3
(12) (1) (2) 3 665 pts

Schlac ! Dans la tête ! Eddy se jette à terre pour exploser tous les autres jeux Play' ! Tekken 3 est la nouvelle référence en matière de baston. Même si certains puristes le trouvent un peu trop « abordable », difficile de ne pas reconnaître ses qualités, non ?

2	RESIDENT EVIL 2	(2) (1) (5)	3 042 pts
3	GRAN TURISMO	(4) (1) (5)	2 994 pts
4	FINAL FANTASY VII	(1) (1) (11)	2 727 pts
5	COLIN McRAE RALLY	(11) (5) (2)	1 971 pts
6	TOMB RAIDER 2	(5) (1) (8)	1 728 pts
7	COUPE DU MONDE 98	(19) (5) (3)	1 585 pts
8	FIFA 98	(8) (6) (8)	1 469 pts
9	ROAD RASH 3D	(17) (9) (2)	1 319 pts
10	V-RALLY	(10) (1) (13)	1 154 pts
11	BLOODY ROAR	(13) (5) (7)	1 062 pts
12	HEART OF DARKNESS	(14) (12) (2)	1 036 pts
13	ALUNDRA	(20) (13) (2)	947 pts
14	COOL BOARDERS 2	(6) (4) (9)	900 pts
15	L'ODYSSÉE D'ABE	(16) (6) (11)	763 pts
16	SOUL BLADE	(7) (3) (13)	684 pts
17	WIPEOUT 2097	(18) (2) (17)	643 pts
18	LUCKY LUKE	(-) (18) (2)	555 pts
19	TEKKEN 2	(6) (2) (21)	586 pts
20	*Meilleure entrée* MOTO RACER 2	(-) (20) (1)	426 pts

Tout chaud ! Moto Racer 2 vient tout juste de sortir, ce qui explique cette entrée en fin de classement. Ce jeu français (développé par Delphine Software) est en tout cas une excellente suite, qui devrait rapidement monter dans les mois à venir..

Top Japon
Semaine du 14 au 20 septembre (source Famitsu).

1. POCKET MONSTER PIKACHU (GB)
2. METAL GEAR SOLID (PS)
3. SIMULATION RPG TSUKURU (PS)
4. MAX 2 (PS)
5. SD GUNDAM G GENERATION (PS)
6. OKAGURA SHOJO TANTEIDAN (PS)
7. HOSHIN ENGI (PS)
8. XI SAI (PS)
9. STAR OCEAN 2ND STORY (PS)
10. JIKKYO POWERFUL PRO BASEBALL 98 (PS)

Top États-Unis
Semaine du 17 au 23 septembre (source Famitsu).

1. PARASITE EVE (PS)
2. TENCHU (PS)
3. MADDEN 99 (PS)
4. NFL BLITZ (PS)
5. NFL BLITZ (N64)
6. NFL GAMEDAY 99 (PS)
7. SPYRO THE DRAGON (PS)
8. GOLDENEYE 007 (N64)
9. MEGAMAN LEGENDS (PS)
10. WWF WARZONE (PS)

Top Angleterre
Semaine du 21 au 28 septembre (source CTW).

1. TEKKEN 3 (PS)
2. F1 WORLD GRAND PRIX (N64)
3. MISSION IMPOSSIBLE (N64)
4. TOCA TOURING CAR (PS)
5. WWF WARZONE (N64/PS)
6. COLIN MCRAE RALLY (PS)
7. ALERTE ROUGE MISSIONS TESLA (PS)
8. TOMB RAIDER II (PS)
9. PREMIER MANAGER 98 (PS)
10. V RALLY (PS)

RÉSULTATS DU DÉFI TEKKEN 3

[illegible]

1 - Michael [illegible]	420
2 - Alain [illegible]	261
3 - [illegible]	244
4 - David [illegible]	217
5 - Sébastien [illegible]	214
6 - Lionel [illegible]	209
7 - [illegible]	208
8 - Julien [illegible]	177
9 - Eric [illegible]	158
10 - Guillaume [illegible]	147
11 - Jordan [illegible]	14[illegible]
12 - Samuel [illegible]	131
13 - Julien [illegible]	129
14 - Denis [illegible]	125
15 - Stéphane [illegible]	120
16 - Thomas [illegible]	95
17 - Remy [illegible]	94
18 - Jean [illegible]	[illegible]
19 - Vincent [illegible]	92
21 - Guillaume [illegible]	86
150 - WOLFEN	2

Zoom Comics

« Mister Miracle »

de Jack Kirby (textes et dessins)

Apparu au début des années 1970, *Mister Miracle* se rattache à la saga des *New Gods* (voir le dernier *PO*). Scott Free, alias Mister Miracle, est une sorte de « super Houdini », un magicien capable de s'échapper des pièges les plus insensés. Accompagné de son fidèle assistant, le robot Oberon, Mister Miracle se fout sur la gueule avec toute une ménagerie de killers surgis d'Apokolips, le monde du terrible Darkseid, l'ennemi juré des « nouveaux Dieux ».

Mister Miracle relève du même calibre que les *New Gods* : Jack Kirby (le roi du comics !), qui vient de se libérer du carcan Marvel, se lâche complètement et nous balance à la face des cohortes de robots incroyables, d'amazones plantureuses et de méchants baroques et vicieux. Un comics primal, jouissif et ultra-efficace, en un mot destroy !

Bande de petits veinards, le bouquin qui nous intéresse rassemble l'intégralité (dix épisodes !) de l'épopée de Monsieur Miracle !

Éditions DC Comics

« The Essential Silver Surfer »

de Stan Lee (textes), John Buscema et Jack Kirby (dessins)

Les Américains deviendraient-ils enfin intelligents ? Ils rééditent à tour de bras les classiques du comics de super héros ! Pour preuve, cette émouvante compilation intégrale de la première série du héros connu chez nous sous le nom de *Surfer d'Argent* (18 numéros !). Apparu, il y a fort longtemps (Pédro était petit, c'est dire !), dans un épisode des *4 Fantastiques* signé Lee et Kirby, le Surfer connaît la consécration en 1968, avec la création de sa propre série. Ce comics deviendra par la suite un des plus beaux classiques de l'âge d'or des Marvel Comics.

Rappelons que le Surfer est le héros révolté de Galactus, le dévoreur de planète. Au moment où le « planétophage » débarque sur Terre, le Surfer, touché par la race humaine, se révolte et réussit (avec un coup de main des *4 Fantastiques*) à sauver notre planète. Depuis ce jour, le Surfer, sorte de Jésus spatial, sillonne indéfiniment l'espace dans son chemin de croix galactique. Dans le bouquin qui nous intéresse, notre héros argenté croise (au hasard et en vrac) un clone du Diable appelé Mephisto, le dieu nordique Loki, les extraterrestres Skrulls, etc. Pas la peine de s'étendre en long et en large : ces comics sont magnifiques, John Buscema (même sur *Conan*) n'a jamais été aussi inspiré ! Dommage que cette compilation soit proposée en odieux noir et blanc, en lieu et place des chatoyantes couleurs d'antan. Les Américains seraient-ils d'indécrottables rustres ?

Édition Marvel Comic

« Lobo »

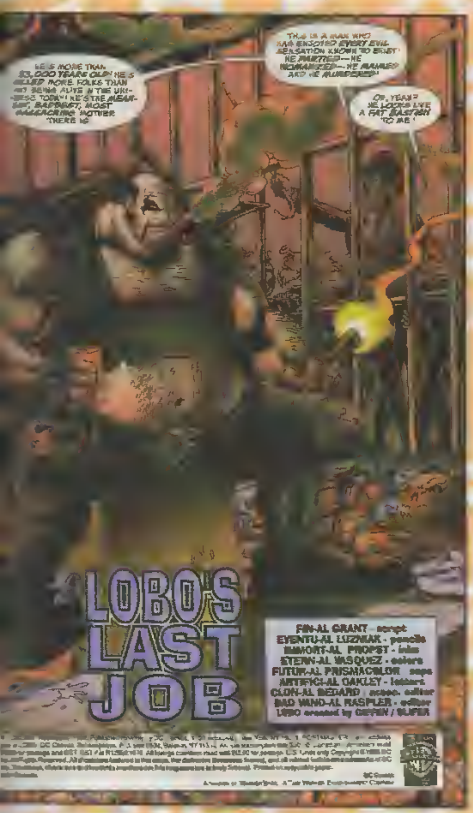
(Le millionième numéro.)

de Al Grant (textes) et Al Luzniak & Al Propst (dessins)

Fruit d'un brainstorming que l'on imagine d'une intensité sans nom, ce millionième numéro de *Lobo* fait partie d'une série de comics où le lecteur est invité à découvrir à quoi ressemblera l'univers DC au 853e siècle ! Pas de panique, ce genre de ruse est courant chez DC et Marvel, où les créatifs (hem...) sont régulièrement sollicités pour trouver de nouveaux concepts qui devraient permettre de remonter un peu les ventes. On retrouve donc notre homme, Lobo, à l'âge de 83 000 ans. Évidemment, sa vie dissolue a fait des ravages, et Lobo a désormais le look d'un vieux Hells bedonnant, sorte d'Obélix de l'espace dégoûtant qui s'exhibe dans un cirque comme un vieux fossile sans boules, buveur de Tourtel qui plus est ! Heureusement une jolie touffe, qui sent pulser la bête en dessous de la bidoche, resuscite littéralement l'animal qui recommence à exterminer l'espèce...

Bon, tout cela est évidemment aussi baumin qu'anecdotique ; on passe donc à autre chose sans aucun scrupule !

Éditions DC Comics



« The Curse Of Dracula »

de Marv Wolfman (textes) et Gene Colan (dessins)

Vieilles gouaches du comics, le scénariste Marv Wolfman et l'excellent dessinateur Gene Colan ont connu leur heure de gloire dans les années 70, avec un excellent *Dracula* publié chez Marvel. À l'heure où leur création cinématographique, *Blade*, triomphe sur les écrans US (Wolfman, s'estimant lésé, attaque la production à qui il réclame des millions de dollars !), les vieux complices retrouvent le Transylvanien pour une série « comme au bon vieux temps ». Comme prévu, Wolfman fait le minimum syndical ; son scénario n'apporte strictement rien au mythe de Dracula. À sa décharge, on lui accordera qu'il permet au très dosse Gene Colan de s'éclater comme une bête (à 72 ans, est-ce raisonnable ?) ; le vieux pirate ayant même exigé que ses planches soient publiées en crayonné ! La couleur et l'impression étant à la hauteur, on ne s'en plaindra pas ; l'ensemble est dynamique, élégant et beau. Seul problème : à un moment Colan dessine une caméra de télé avec un chargeur de pellicules, système utilisé dans les années 60/70 et abandonné à l'arrivée de la vidéo... S'il vous plaît, est-ce que quelqu'un peut lui dire qu'on est en 1998 ?

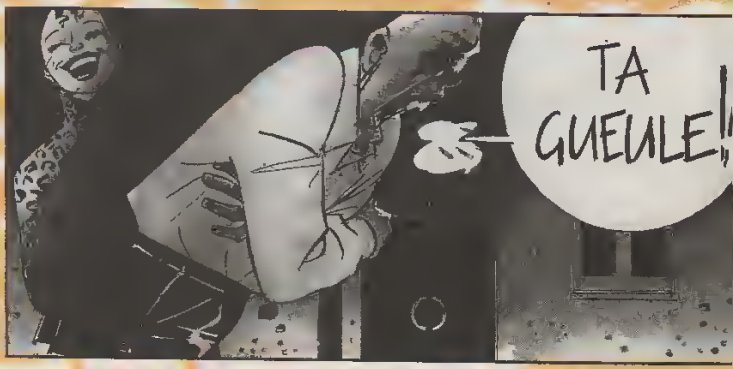
Éditions Dark Horse Comics

« Bonne année »

de Baru (textes et dessins)

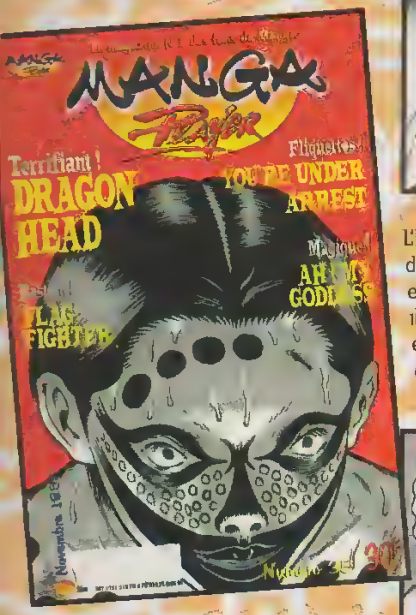
Situé dans un avenir très proche, le nouvel album de l'auteur de *Quéquette Blues* et de *L'autoroute du Soleil* renoue avec les thèmes de prédilection de l'artiste, à savoir : le portrait tendre mais ultra-réaliste de la société française, « versant cités ». Comme toujours, l'artiste nous présente une galerie de personnages aussi crédibles qu'attachants, en l'occurrence des adolescents de 17/18 ans tels que Julien, Mo', Hocine, Sonia, etc. Dans *Bonne année*, Baru dépeint un futur malheureusement probable où le « taré », un gros blond, est devenu président de la République (voyez à qui je pense ?). Un de ses premiers décrets consiste à ceinturer les cités de fils barbelés, transformant chaque banlieue en tantinet chaude en camp de concentration qui ne dit pas son nom. Le soir du nouvel An, les garçons partent « chasser les filles »... et une denrée rare dans la cité, les copates ! Comme d'hab' chez Baru, le boulot est impeccable. Une BD humaniste et utile en plus. Conseillée.

Éditions Casterman



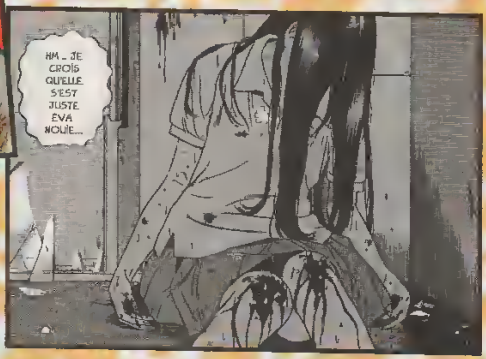
Zoom BD/manga

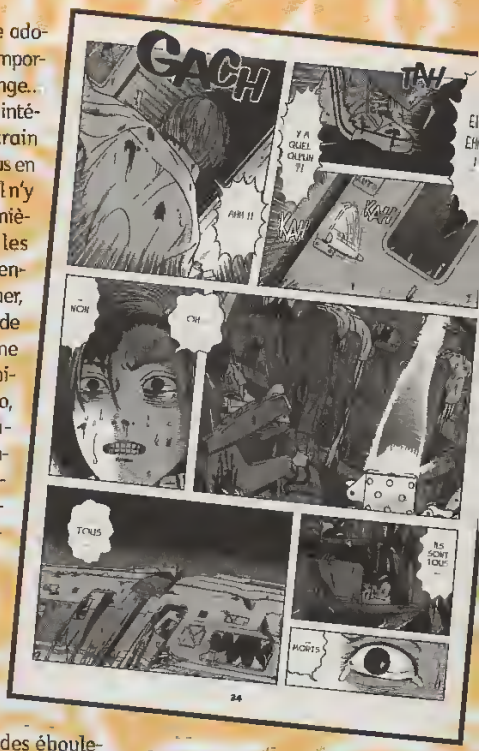
« Dragon Head » La peur aux trousses



Depuis deux mois déjà, le magazine *Manga Player* publie « Dragon Head », un manga de Minetaro Mochizuki, dont Katsuhiro Otomo, le créateur d'Akira a dit « qu'il était le plus novateur de sa génération ».

L'histoire démarre par le déraillement d'un train dans un tunnel. Téru, le héros, est complètement sonné ; petit à petit, il retrouve ses esprits et constate avec effroi que tous les passagers sont morts, à l'exception d'une jeune fille blessée et inconsciente qu'il tente de soigner, et d'un autre adolescent au comportement étrange... La survie à l'intérieur du train devient de plus en plus difficile : il n'y a plus de lumière, l'eau et les vivres commencent à manquer, les blessures de la jeune fille ne cessent de soigner et Nobuo, l'autre survivant, commence à avoir des visions surréalistes et adopte une attitude violente et incontrôlable. Comble de l'horreur, après une brève exploration du tunnel, Téru se rend compte que les deux extrémités du tunnel sont bouchées par des éboulements. Il est bel et bien prisonnier et coupé du monde extérieur dans un univers effrayant, peuplé de morts.



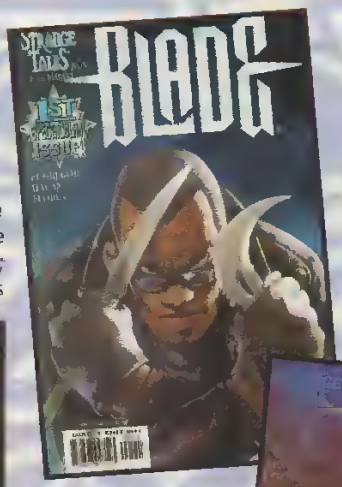


On ne va pas vous tartiner des pages et des pages sur le style graphique de ce manga. Un simple coup d'œil aux illustrations de cet article devrait vous convaincre. Relevons juste que la lecture de ce manga va vous changer radicalement. Jamais encore une bande dessinée n'avait suscité un tel sentiment de peur, une émotion forte mêlant angoisse et terreur. C'est une expérience rare ! Cœurs sensibles s'abstenir ; pour les autres, n'hésitez pas : lisez « Dragon Head » !

Zoom cinéma

« Blade »

Retour sur ce film (présenté longuement dans notre dernier numéro) qui s'inspire d'un personnage né dans les pages du comics « Dracula » de la Marvel, dans les années 1970. Interprété par Wesley Snipes, Blade est une sorte de super chasseur de vampires, qui a voué sa vie à l'extermination des monstres. Cette haine farouche s'explique par le fait que la mère de notre ami a été sucée à mort par un vampire alors qu'elle attendait celui qui deviendrait Blade ; lequel porte désormais en lui les germes de la malédiction. Il doit donc ingurgiter des tas de remèdes pour combattre le fléau, faute de quoi il finira lui aussi en vampire... Le film se déroule sur fond de tueries sans nom, dans une ambiance « vandommesque » de qualité, à savoir bonne bourre de qualité, du genre série B pleine d'action avec gore et tout. Signalons également l'apparition d'une nouvelle série de comics « Blade », malheureusement très moyenne — le genre de produit dérivé bas du front. Complètement facultatif. Le film, lui, devrait plaire...



Sortie nationale : le 18 novembre

Les meilleurs mangas en version française

our connaître la liste des revendeurs Manga Player Collection, 3615 Player One.

Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6 (8 pages couleurs)

Belle Starr

BT'X
vol.1 et 2

3x3 Eyes
vol.1, 2, 3, 4, 5 et 6

Rampou
vol. 1, 2 et 3

WingMan
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6

Possession Tracer

Flag fighter
vol.1 et 2

Seraphic Feather
vol. 1, 2, 3 et 4

Ah! My Goddess
vol.1, 2, 3, 4 et 5

Chirality
vol.1 et 2
(Collection Manga Player Senpaï)

Plastic Little
vol.1
(Collection Manga Player Senpaï)

Ryu Seïki
vol. 1, 2, 3 et 4

42 F
3x3 Eyes : 45F
Chirality : 49F

Zoom cinéma

« Snake Eyes »

Bien évidemment, ce film n'a rien à voir avec celui, homonyme, d'Abel Ferrara dans lequel jouent Harvey Keitel et Madonna ! Ce « nouveau » *Snake Eyes* est le dernier film de Brian De Palma, le réalisateur baroque de *Phantom Of The Paradise*, *Body Double*, *Scarface* et *Mission : Impossible* (entre autres films mammouths). Après *Mission : Impossible* et tous les problèmes engendrés par ce genre de méga-entreprise, De Palma, certainement désireux d'être un peu plus au calme, revient au thriller.

Se déroulant à Atlantic City, une sorte de Las Vegas de la côte est, *Snake Eyes* plonge un flic magouilleur (Nicolas Cage) dans une grosse embrouille politico-industrielle. Le film débute par l'assassinat, en plein match de boxe, d'un gros pontre de la Maison Blanche. Rapidement Cage et le responsable de la sécurité du site (Gary Sinise, lieutenant Dan dans *Forrest Gump*) tombent dans un imbroglio bien complexe où, évidemment, les apparences volent en éclats…

De Palma (qui a écrit le film avec son ami David Koepp) débute *Snake Eyes* par une scène littéralement stupéfiante de maîtrise technique. Un plan-séquence de douze minutes (!) où le cameraman suit les faits et gestes de Nicolas Cage dans les moindres recoins de la salle de boxe, évidemment bondée. Absolument sidérante, cette prouesse (réalisée à la Steadycam) vous tétanisera ! Malheureusement après ce début à couper le souffle, le film s'enlise d'une manière surprenante dans un scénario complètement liquide, voire grotesque ; l'horreur culminant dans la dernière bobine : franchement ridicule ! Dommage donc que ce *Snake Eyes*, si prometteur, se finisse en eau de boudin…

Sortie : le 11 novembre

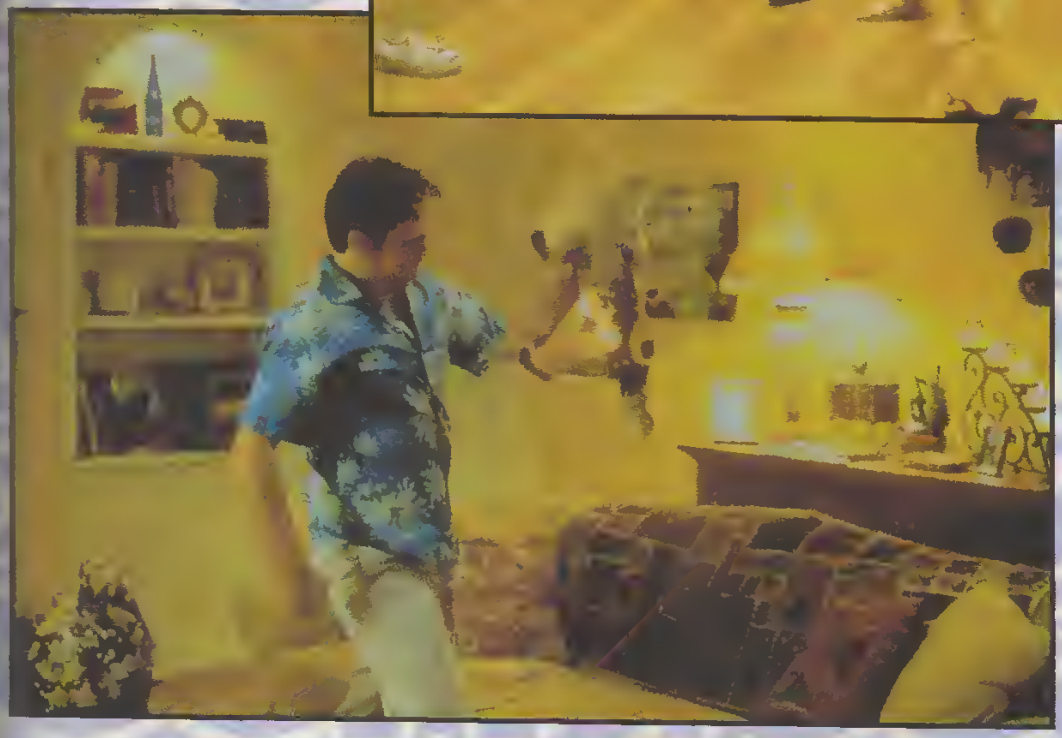
LUCASFILM MAGAZINE

Alors que l'on [illegible] attendre la [illegible] de Star Wars [illegible] en France, et que George Lucas vient de faire [illegible] pression en révélant son [illegible] de Star Wars : The Phantom Menace, il est utile de rappeler l'existence de la [illegible] magazine officiel consacré à l'univers du créateur. Les dernières infos sur la prochaine trilogie y sont [illegible] en exclusivité, avec force interviews [illegible] Jim Rome, L. Jackson, [illegible] Ewan McGregor, Natalie Portman, Ray Park [illegible] Jedi [illegible] de la Force.

« Mary à tout prix »

Nouveau film des frères Farrelly, cou[illegible] pables de l'inexpiable *Dumb And Dumber* (peut-être le film le plus crétin de tous les temps !), *Mary à tout prix* est une nouvelle comédie qui a cassé la baraque aux États-Unis, cet été. Le film s'inté[illegible]

vesse à un certain Ted Stroehmann, un loser total : il se fait planter par son psy, son taulier l'exploite et, côté filles, c'est évidemment nul.
Pourtant, et aussi surprenant que cela puisse paraître, Ted a eu une vraie love story, avec un vrai canon (Cameron Diaz !), qui l'avait invité à la fête de fin d'année au bahut. Manque de bol (c'est bien Ted) : au moment de passer à l'acte, il s'est coincé gravement les testicules dans sa braguette ! Direct l'hosto. Le temps de sortir, Mary a déménagé ! Traumatisé (on le comprend) par cet échec, Ted engage un détective privé pour retrouver Mary. Bien que persuadé que son employeur est un dangereux maniaque, le détective se lance quand même aux trousses de Mary, qu'il finit par dénicher à Miami. La belle est toujours célibataire et s'occupe d'enfants handicapés mentaux. Le détective



se fait alors passer pour un riche milliardaire, afin de draguer Mary. Histoire de se débarrasser de Ted, il lui fait croire que Mary est devenue obèse, paralytique, avec quatre gniards de surcroît... Histoire de faire court : on précisera que *Mary à tout prix* vise carrément sous la ceinture. Le film n'épargne personne et sa méchanceté destroy devrait (comme aux US) emporter l'adhésion d'un public que le comique au vitriol n'effraie pas.
Sortie : le 11 novembre

«Fourmitz»

Énorme carton au box-office américain, Fourmitz est la dernière production de DreamWorks, la société de Steven Spielberg. C'est aussi le deuxième long-métrage de l'histoire (après *Toy Story*)

entièrement réalisé en images de synthèse. S'intéressant à une colonie de fourmis et à ses différents membres, *Fourmitz* est un véritable festival de prouesses digitales. Le film est complètement dépaysant et donc vivement recommandé.
Sortie : le 11 novembre

Inoshiro

FUTURAMA

Dément ! Matt Groening, l'auteur génial des « Simpsons », lance une nouvelle série télé animée au début de l'année prochaine aux États-Unis. Son nom : « Futurama » ! Il s'agit d'une sorte d'hybride entre les « Simpsons » et « Star Wars » dont le personnage principal risque bien d'être une pulpeuse cyclope ! J'en bave comme un porc impotent !

Y SONT MIGNONS, Y SONT GENTILS.

"Incontestablement l'un des jeux les plus réussis cette année"
CONSOLES + 96%

"En un mot le jeu est BRILLANT"
X 64 92%

"Richesse, profondeur, beauté et un intérêt sans cesse renouvelé !"
PLAYER ONE 98%

"Navigation hors du commun"
CD CONSOLES HIT

"A l'avenir, de nombreux développeurs devront s'inspirer de sa jouabilité"
NINTENDO MAGAZINE 95%

"LE chef d'œuvre en matière de 3D"
JOYPAD 8/10

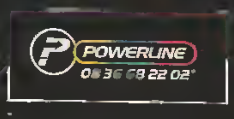
BANJO & KAZOOIE

MAIS VAUT MIEUX PAS LES CHAUFFER.

CHAUD DEVANT, CHAUD DERRIÈRE, CHAUD PARTOUT !
VOICI BANJO & KAZOOIE, LE NOUVEAU DUO D'ENFER,
QUI NE TIENT PAS UNE SECONDE EN PLACE.
NORMAL, VU LE NOMBRE DE MÂCHOIRES BÉANTES,
DE GRIFFES ACÉRÉES, D'ARMES AFFÛTÉES
QUI EN VEULENT À LEURS POILS ET À LEURS PLUMES.
FRILEUX ET MAUVIETTES, S'ABSTENIR.

Il ne boit pas, il ne drague pas, il ne cause pas, mais qu'est ce qu'il fume.

Spyro le dragon, sur PlayStation.



http://www.playstation-europe.com

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (0,23 F/MIN)